



La Direzione Generale Musei del MiBACT, istituita con il D.P.C.M. n. 17 del 2014, ha il compito di sovrintendere all'intero Sistema museale nazionale e di coordinare le Direzioni regionali museali in ordine alle politiche di acquisizione, prestito, catalogazione e fruizione. Svolge, inoltre, funzioni di indirizzo e controllo in materia di valorizzazione del patrimonio culturale statale. Con riferimento all'articolato campo della valorizzazione, la Nuova Serie della collana "Quaderni della Valorizzazione" si propone di far conoscere a un ampio pubblico gli esiti di alcune iniziative promosse e realizzate dalla Direzione generale, fornendo al contempo strumenti di azione e risorse utili alla professione museale ed alla promozione integrata a livello territoriale del patrimonio culturale.

(Manuel Roberto Guido)



Ministero  
per i beni e le  
attività culturali  
e per il turismo

Direzione generale Musei

## ACCESSIBILITÀ E PATRIMONIO CULTURALE.

LINEE GUIDA AL PIANO  
STRATEGICO-OPERATIVO,  
BUONE PRATICHE  
E INDAGINE CONOSCITIVA.

a cura di  
**Gabriella Cetorelli**  
**Manuel R. Guido**



Direzione generale Musei

Direttore generale  
Antonio LAMPIS

Servizio II - Sistema Museale Nazionale  
Direttore  
Talitha VASSALLI DI DACHENHAUSEN

## QUADERNI DELLA VALORIZZAZIONE

Collana a cura di  
Manuel Roberto GUIDO

Coordinatore scientifico  
Vito LATTANZI

Coordinatore redazionale  
Gabriella CETORELLI

Revisione ed editing  
Federica LAMONACA  
Flavia SCHIVO

Progetto grafico  
Fabio SPERANZA - STALKagency  
[www.stalkagency.com](http://www.stalkagency.com)

© 2020 - Direzione generale Musei

Direzione generale Musei  
Servizio II  
Sistema museale nazionale

Via di San Michele, 22 - 00153 - Roma  
Tel.: +39 06 67232276 - Fax +39 06 67232644  
E-mail: [dg-mu@beniculturali.it](mailto:dg-mu@beniculturali.it)  
<http://www.musei.beniculturali.it>

Foto nel retro di copertina:

*Il Progetto PERCORSI al Foro Romano. Particolare del tratto viario complanare in prossimità dell'Arco di Tito.  
Foto di M. G. Filetici, 2020.*

*Gli Autori sono responsabili dei contenuti dei rispettivi articoli. Foto ed illustrazioni sono stati forniti dagli Autori, ove non diversamente indicato.*

Si ringraziano i Direttori generali, i Dirigenti e il Personale tutto dei Luoghi della cultura che hanno contribuito alla stesura del presente volume. Si ringraziano altresì: Alberto Bruni, Maria Vittoria Marini Clarelli, Anna Contardi, Giuseppe Corsini, Aldo Grassini, Tiziana Maffei, Martina Murzi, Luca Papi, Maria Utili, Fabrizio Vesco, Amir Zuccalà. Un particolare ringraziamento alla Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali nelle persone di Carla Di Francesco, Marcello Minuti, Martina De Luca e Francesca Neri per la costante e preziosa collaborazione fornita.

Direzione generale Musei

Quaderni della valorizzazione – NS 7



**Accessibilità e Patrimonio Culturale.**  
Linee guida al Piano strategico-operativo,  
buone pratiche e indagine conoscitiva  
per la fruizione ampliata nei luoghi della cultura italiani.

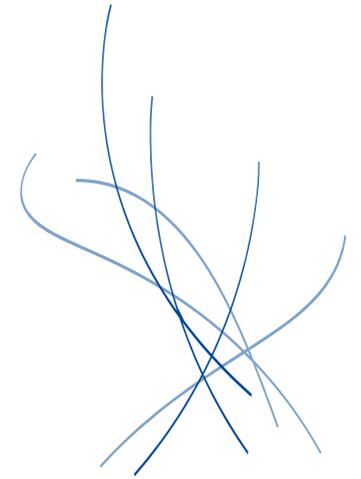
a cura di  
Gabriella Cetorelli e Manuel Roberto Guido

Roma 2020

# Indice

**Introduzione**  
Antonio LAMPIS

**Premessa**  
Talitha VASSALLI DI DACHENHAUSEN

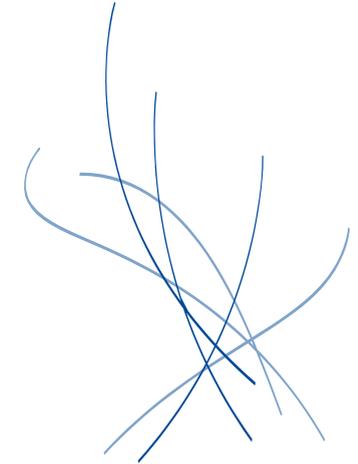


<b>PARTE PRIMA</b>	<b>17</b>
<b>Accessibilità e fruizione ampliata al patrimonio culturale italiano. Una sfida per il Sistema Museale Nazionale.</b>	<b>19</b>
Gabriella CETORELLI, Manuel Roberto GUIDO	
- D.D. Rep. n. 582 del 27/06/2017.	27
- Circolare della Direzione generale Musei n. 26 del 25/07/2018: <i>Linee Guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici.</i>	31
- Allegato 1. <i>Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.): un piano strategico per l'accessibilità nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici;</i>	41
- Allegato 2. <i>Fruizione e accessibilità: profili giuridici e strumenti di attuazione;</i>	61
- Allegato 3. <i>Glossario;</i>	77
- Allegato 4. <i>Checklist da Progetto "A.D. Arte".</i>	86
<b>PARTE SECONDA</b>	<b>93</b>
<b>Casi esemplari di fruizione ampliata nei siti del patrimonio statale.</b>	<b>95</b>
Gabriella CETORELLI, Manuel Roberto GUIDO	
<b>Il Parco Archeologico del Colosseo: strategie per il <i>superamento delle barriere culturali, cognitive e psico-sensoriali.</i></b>	<b>103</b>
Maria Grazia FILETICI, Federica RINALDI e Andrea SCHIAPPELLI	
<b>Parco Archeologico di Pompei. Pompei per tutti: un modello per uno sviluppo inclusivo dei luoghi culturali.</b>	<b>115</b>
Maria Laura IADANZA, Alberta MARTELLONE, Arianna SPINOSA, Gianluca VITAGLIANO	

<b>Il Museo Nazionale Romano verso una piena partecipazione alla vita culturale.</b> Sara COLANTONIO, Carlotta CARUSO	123	<b>Un percorso innovativo per visitare Paolo e Francesca alla Rocca di Gradara. Il nuovo ascensore come buona pratica per l'accessibilità.</b> Rosella BELLESI	199
<b>Ampliare le opportunità di fruizione alle Gallerie degli Uffizi. Progetti di accessibilità e inclusione sociale.</b> Anna SOFFICI, Silvia MASCALCHI	131	<b>Quattro anni di Museo Liquido: i buoni frutti della progettazione nel Museo Archeologico Nazionale di Cagliari.</b> Manuela PUDDU, Federica DORIA, Lara SARRITZU, Anna Maria MARRAS	203
<b>Storie diverse per fare esperienza nel museo. Galleria Borghese: un museo-spazio per tutti.</b> Stefania VANNINI	137	<b>Musei Garibaldini di Caprera: proposte per un'accessibilità totale.</b> Luciano CANNAS	211
<b>Campania tra le mani: una rete di opportunità.</b> Viola DE VIVO	143	<b><i>Tutti dappertutto.</i> I Musei Reali di Torino accessibili.</b> Enrica PAGELLA, Rossella ARCADI, Simona CONTARDI, Valentina FAUDINO, Giorgia CORSO	217
<b>Con lo sguardo oltre i confini. I Musei campani tra bellezza e verità.</b> Gennaro D'ANTÒ	151	<b>Accessibilità e inclusività nei Musei pubblici. Il caso della Pinacoteca di Brera.</b> Giuseppina DI GANGI, Alessandra QUARTO	227
<b>Nuove tecnologie e digitalizzazione per un'accessibilità totale al patrimonio culturale. Il progetto <i>CHROME</i> alla Certosa e Museo di San Martino.</b> Alessandra DE LUCA, Francesco CUTUGNO, Maria Laura CHIACCHIO, Antonio ORIGLIA	157	<b><i>Land(e)scape the disabilities.</i> Un paesaggio culturale per tutti nelle aree UNESCO del basso Piemonte.</b> Roberto CERRATO, Carola GIACOMETTI	235
<b><i>Ceci n'est pas un musée:</i> accessibilità al Parco Archeologico di Paestum e Velia.</b> MariaJosé LUONGO	165	<b>PARTE TERZA</b>	241
<b>Il Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona. <i>Non c'è integrazione sociale senza integrazione culturale.</i></b> Aldo GRASSINI, Monica BERNACCHIA, Andrea SOCRATI, Annalisa TRASATTI	175	<b>Esperienze, progetti e buone prassi per la fruibilità ai siti culturali del patrimonio italiano.</b> Gabriella CETORELLI, Federica LAMONACA	243
<b>Migliorare l'accessibilità di una residenza ottocentesca: il nuovo ascensore nel Castello di Miramare a Trieste.</b> Andreina CONTESSA, Francesco KRECIC	185	<b>MUSEI STATALI</b>	247
<b>Il progetto per un'accessibilità ampliata del Museo Archeologico Nazionale di Aquileia.</b> Marta NOVELLO, Elena BRAIDOTTI	193	<b>MUSEI NON STATALI</b>	295
		<b>PARTE QUARTA</b>	325
		<b>Indagine conoscitiva in tema di buone pratiche per la fruizione ampliata nei luoghi della cultura italiani.</b> Gabriella CETORELLI, Federica LAMONACA	327

*A Fabrizio Vescovo  
illustre esempio di umanità e cultura*

## Introduzione



I musei, i complessi monumentali, le aree e i parchi archeologici della Nazione sono quasi cinquemila.

Una specificità tutta italiana, che si declina in contesti territoriali tra loro disomogenei per caratteristiche storiche, geografiche, etiche e sociali, espressione della singolarità dei nostri luoghi, che riflettono, nel patrimonio diffuso, il volto del Paese.

Il museo, nelle piccole realtà locali, rappresenta spesso l'unico punto di aggregazione civile, di incontro, di dialogo, di sperimentazione, di sviluppo culturale.

Va altresì sottolineato il ruolo centrale rappresentato dalla relazione tra il museo ed il suo pubblico, che ne costituisce *la ragion d'essere*, attraverso una sempre maggiore attenzione agli aspetti dell'accessibilità e della fruizione ampliata al patrimonio.

*Servizi pubblici essenziali*, i musei si sono dimostrati, sempre più, in coerenza con il processo di avvicinamento delle strategie culturali alle politiche volte al *well being* e ad un rinnovato concetto di *welfare*. Il *focus* non è più quasi solo sulle cose, ma si estende progressivamente anche alle persone.

In tale contesto dinamico si inserisce il presente volume, che si annovera tra i prestigiosi lavori della collana "Quaderni della valorizzazione", curata dalla Direzione generale Musei.

Intendo, innanzitutto, menzionare la estesa e puntuale attività condotta dal Gruppo di lavoro espressamente istituito nel 2017 dalla Direzione generale, coordinato dal compianto Prof. Fabrizio Vescovo, architetto urbanista annoverato tra i padri della legislazione italiana in tema di accessibilità, assiduo promotore della progettazione universale, a cui il volume è dedicato.

Il lavoro che in questa sede si presenta, costituisce una accurata indagine volta a ripercorrere le azioni poste in essere, fin dalla sua istituzione, dalla Direzione generale in materia di valorizzazione e fruizione del patrimonio, attraverso l'analisi dei paradigmi di interpretazione del vivere sociale ed una approfondita riflessione sui recenti significati assunti dal museo.

Partendo dalla costituzione del Gruppo di lavoro preposto ai temi dell'accessibilità, formato da un *team* di esperti di livello internazionale con l'incarico di *formulare provvedimenti inerenti il superamento delle barriere architettoniche, culturali, cognitive e psico-sensoriali nei luoghi della cultura del MiBACT aperti al pubblico*, il volume conduce alla pubblicazione della circolare 26/2018 della Direzione generale Musei: *Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici*, integralmente presentata in: <http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/linee-guida-per-la-redazione-del-piano-di-eliminazione-delle-barriere-architettoniche-p-e-b-a>.

Viene, altresì, illustrato il cammino intrapreso dalla Direzione generale attraverso attività, progetti ed interventi che, dilatando il raggio di azione dell'Amministrazione mediante indirizzi strategici e obiettivi programmatici, ha consentito di estendere e incrementare le disposizioni emanate dal Ministero con D.M. 28 marzo 2008: *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale*.

A seguito della pubblicazione della circolare 26/2018 viene inoltre presentato uno studio volto alla raccolta delle esperienze maggiormente significative messe in atto dai luoghi del patrimonio statale in tema di fruizione ampliata, per una riflessione sulle potenzialità espresse da ciascun sito della cultura considerato e sulle possibili declinazioni che le buone prassi, nella osservanza dei principi e dei valori costituzionali, possono rappresentare.

Si tratta, in primo luogo, di beni di grande rilevanza storico-artistica e paesaggistica, alcuni dei quali siti UNESCO, individuati dal Gruppo di lavoro dedicato. Attraverso l'analisi di casi esemplari, vengono illustrate situazioni tra loro eterogenee, ma assimilabili nella ricerca della qualità dell'esperienza dei visitatori, intesi quale centro delle politiche dell'Amministrazione.

Nell'ambito delle medesime finalità sono altresì riportate le schede di ulteriori progetti e azioni inerenti alla fruizione diffusa, messi in atto da musei statali e non statali, raccolte a seguito di una recente indagine promossa dalla Direzione generale nelle Regioni italiane, in adesione agli intenti espressi dal Sistema Museale Nazionale, ambizioso processo per migliorare la fruibilità, l'accessibilità e lo sviluppo sostenibile del patrimonio.

Non solo grandi attrattori, quindi, ma anche presidi culturali circoscritti ed eterogenei, potenti indicatori dello sviluppo produttivo e turistico dei territori, espressione degli individui e delle comunità ad essi afferenti, aperti alle sfide del mondo *globale*.

Conclude il volume una attività di ricerca, condotta in collaborazione con la Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali, che ha consentito una lettura mirata dei dati inerenti il superamento delle barriere architettoniche, senso-percettive, culturali e cognitive nei siti del patrimonio, come pure l'interpretazione delle azioni *terapeutiche* condotte all'esterno del museo, l'esame degli interventi volti al dialogo interculturale e all'inclusione sociale, le iniziative messe in atto per la formazione-informazione del personale, l'impiego

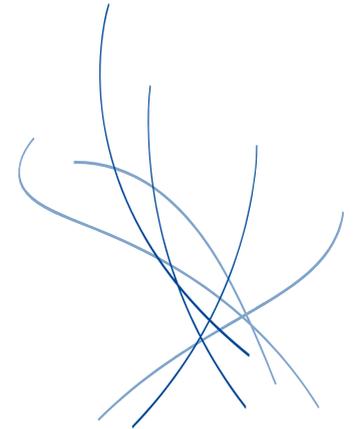
delle tecnologie, la comunicazione mediante il canale digitale, funzioni tutte della Direzione generale Musei, tese ad assicurare l'efficienza e la qualità dei servizi per il pubblico.

Accesso strutturale, all'esperienza e all'informazione, a quelle effettive pratiche di conoscenza di cui parla la riforma del MiBACT e dei musei, dunque, sono progressivamente disponibili per tutte le tipologie di visitatori al fine di garantire un diritto del tutto inalienabile: la partecipazione culturale, quanto più completa, appagante e soddisfacente, estesa a tutte le componenti della società.

La ricchezza dell'offerta, infatti, rappresenta la base delle strategie di sviluppo sostenibile e si traduce anche in progresso economico, che si spera possa presto concretizzarsi in molti nuovi posti di lavoro per le giovani generazioni, una occupazione qualificata e ben retribuita per portare ben-essere alla collettività, nella costruzione di un *nuovo umanesimo*, da non perdere di vista neppure nella drammatica contingenza della pandemia mondiale che caratterizza il nostro presente.

L'ampio lavoro riportato in questo volume conferma la costante tendenza al cambiamento dei musei, fuori e dentro le proprie mura, come luogo privilegiato per immaginare nuove evoluzioni e nuove prospettive di futuro.

**Antonio LAMPIS**  
Direttore generale Musei



Il ruolo sociale che i musei rivestono nella comunità globale costituisce un elemento distintivo della contemporaneità. Un fenomeno vasto e complesso che trae le sue origini da una visione del museo che si è andata progressivamente affermando, nel corso degli anni, verso un sempre più ampio concetto di democratizzazione della cultura.

Questa tendenza è ben rappresentata dalla definizione di museo, ancor oggi oggetto di discussione, presentata nel corso dell'Assemblea Generale Straordinaria dell'ICOM (*International Council of Museums*) il 7 settembre 2019 a Kioto: *I musei sono spazi democratizzati, inclusivi e polifonici per il dialogo critico sui passati e sui futuri. Riconoscendo e affrontando i conflitti e le sfide del presente, conservano reperti ed esemplari in custodia per la società, salvaguardano diversi ricordi per le generazioni future e garantiscono pari diritti e pari accesso al patrimonio per tutte le persone. I musei non hanno scopo di lucro. Sono partecipativi e trasparenti e lavorano in collaborazione attiva con e per le diverse comunità per raccogliere, conservare, ricercare, interpretare, esporre e migliorare la comprensione del mondo, puntando a contribuire alla dignità umana e alla giustizia sociale, all'uguaglianza globale e al benessere planetario.*

Sebbene non approvata dall'Assemblea, che ha chiesto un tempo più congruo di valutazione, i contenuti presenti nella citata definizione di Kioto mettono in evidenza come il museo sia passato dall'essere *una istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo*, a luogo del dialogo costruttivo, sul passato declinato nelle numerose accezioni che riveste nelle varie società e sui molti futuri che attendono l'umanità.

Il percorso di inclusione e coesione sociale, che può compiersi solo attraverso l'armonizzazione degli elementi che lo compongono, risponde alle necessità espresse dalle moderne comunità e pone i principi per una ampia riflessione sul superamento delle finalità finora attribuite al museo di *esposizione, ricerca, comunicazione, educazione e promozione*, dilatandone il ruolo verso finalità altre, come quelle di scambio interculturale e intergenerazionale, ma anche luogo di salute, godimento e benessere.

Una prospettiva olistica, multi-strutturata e multi-disciplinare che attende il museo nei prossimi anni, sulla scia dei principi espressi dalla Convenzione di Faro del 2005 che riconosce il patrimonio culturale come diritto ed elemento fondamentale per lo *sviluppo umano e la qualità della vita, nella convinzione che chiunque, da solo o collettivamente, ha diritto a trarre beneficio dall'eredità culturale e a contribuire al suo arricchimento... avendo la responsabilità di rispettare la propria e l'altrui eredità e, di conseguenza, l'eredità comune dell'Europa*, nei valori materiali ed immateriali, da conservare, comunicare, valorizzare e fruire.

Emerge quindi, la necessità di percorsi di mediazione del patrimonio in chiave multi-dimensionale (fisica, ma anche economica, sociale, cognitiva, senso- percettiva etc.) per favorire la partecipazione e la consapevolezza del suo valore da parte di tutti i cittadini, attraverso la più ampia accessibilità ai suoi contenuti e alle sue molteplici potenzialità attrattive, spesso ancora inesprese.

In tale contesto ha rivestito e riveste un ruolo fondamentale l'approccio diretto agli spazi e alle collezioni museali, per il coinvolgimento fisico, conoscitivo ed emotivo dei visitatori.

Nondimeno l'emergenza sanitaria prodotta dalla pandemia da Covid-19 ha mutato repentinamente gli aspetti legati alla esperienza museale.

In particolare è emersa l'importanza dei sussidi multimediali, fino a poco tempo fa considerati di supporto alla visita, e divenuti, in breve, protagonisti della comunicazione museale, nell'intento di mantenere aperti i musei, seppure virtualmente, al maggior numero di visitatori costretti a casa dal *lockdown*, attraverso *tour* ed esperienze a distanza fornite dai canali digitali.

Una circostanza indubbiamente rilevante, che ha reso palesi le numerose possibilità che la realtà virtuale riveste, ma che ha evidenziato, con estrema chiarezza, il ruolo strumentale che le tecnologie ricoprono nella visita al museo: *un mezzo, certo, ma non il fine*.

Questa riflessione sulla "accessibilità" virtuale, spesso impostata sotto l'aspetto emotivo, ci porta a valutare i rischi di una "accessibilità surrogata", che non può sostituire l'esperienza *on site* del museo.

Si tratta allora di guardare in prospettiva anche ai ruoli che dovranno essere rivestiti dalle nuove figure professionali dei beni culturali, ove l'esigenza di esperti capaci di progettare e realizzare percorsi di mediazione, intesa in senso lato, appare sempre più manifesta e pressante.

Una necessità che dovrà considerare anche la riorganizzazione degli spazi e delle modalità di visita, specie in tempo di pandemia, in cui il contingentamento dei pubblici, il distanziamento, l'adozione di dispositivi sanitari, la diffusa esigenza di sicurezza e sorveglianza, richiedono una sempre maggiore attenzione e capacità di accoglienza.

Una accoglienza che dovrà essere anche di territorio, rivalutando il pubblico di prossimità, in un momento in cui gli spostamenti possono essere difficili, come pure i piccoli musei, che dei territori rappresentano la massima espressione.

Molti gli argomenti di riflessione, dunque, molti i contenuti che il volume propone.

Sono orgogliosa e lieta di presentare questo ampio e ambizioso lavoro, che rappresenta l'attività condotta dal Servizio II della Direzione generale Musei in tema di accessibilità e fruizione ampliata al patrimonio, espressione di una delle finalità di maggiore rilevanza della nostra missione istituzionale.

Dirigente Servizio II - Direzione generale Musei  
Talitha VASSALLI DI DACHENHAUSEN

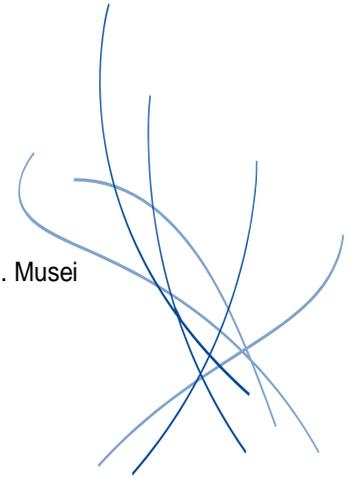
**PARTE PRIMA**

## Accessibilità e fruizione ampliata al patrimonio culturale italiano. Una sfida per il Sistema Museale Nazionale.

Gabriella CETORELLI\*, Manuel Roberto GUIDO\*\*

\*Archeologo MiBACT, Responsabile U.O. Progetti Speciali D.G. Musei

\*\*Architetto MiBACT, Dirigente D.G. Musei



Il museo tende oggi, sempre più, ad enfatizzare il “carattere inclusivo” della propria azione, al fine di garantire pari diritti e pari accesso al patrimonio da parte di ciascuna persona. Istituzione duttile, il museo racchiude, infatti, la finalità di rappresentare la società moderna, che gli riconosce il ruolo di interprete delle proprie radici, delle proprie aspirazioni, della propria identità, riversandovi aspettative, collettive e individuali, sui significati del presente e sulle attese del futuro.

In tal senso i musei rivestono il ruolo di “attivatori sociali”, assumendo responsabilità, di natura etica e politica, sulla finalità di rafforzare la posizione di ciascun individuo, nel più ampio ambito della società, perché possa esercitare la facoltà di partecipare pienamente al contesto civile sulla base dei principi di parità, vita indipendente, autonomia e soddisfazione culturale, nell’assolvimento di un diritto in alcun modo derogabile.

Il museo assume, pertanto, il rilevante ruolo di intermediario tra cultura, benessere e inclusione, ponendosi quale agente di democrazia e di cittadinanza, in un processo che richiede la costante analisi degli impatti, dei benefici e delle criticità delle iniziative intraprese, ai fini del proprio contributo alla crescita di strategie, singole e comuni, locali e nazionali.

A livello di *governance* questa tendenza si traduce in un approccio, sempre più esteso, alla complessità di azioni connesse alla fruizione ampliata dei siti culturali, che si estrinsecano nella capacità di promuovere collaborazioni e sistemi congiunti, per un’ampia gamma di soggetti interessati, amplificando i servizi e stabilendo *standard* di qualità condivisi e partecipati, creando reti di sistema, realizzando processi di semplificazione, accesso, inclusione e coinvolgimento di tutti i destinatari della attività amministrativa.

Va rilevata, in tal senso, l’azione precorritrice del MiBACT, che già dal 2001, con l’emanazione dell’*Atto di Indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei*<sup>1</sup>, sanciva: *ogni museo è tenuto, anche nel rispetto della normativa vigente, a dedicare impegno e risorse affinché l’accesso al museo sia garantito a tutte le categorie di visitatori/utenti dei servizi, rimuovendo barriere architettoniche e ostacoli di ogni genere che possano impedirne o limitarne la fruizione a tutti i livelli.*

<sup>1</sup> G.U. Serie Generale del 19 ottobre 2001, n. 244 - S.O. n. 238.

Il pubblico godimento del patrimonio culturale italiano veniva, quindi, indicato, nel D. Lgs. 22 gennaio 2004, n. 42, ai sensi degli articoli 3 e 6, quale fine istituzionale delle attività di tutela e valorizzazione, nell'intento di garantire "anche alle persone diversamente abili" l'accessibilità ai luoghi della cultura.

Con il D.M. 28 marzo 2008 *Linee Guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d'interesse culturale*, l'Amministrazione emanava un documento che, fin dalla sua pubblicazione sulla Gazzetta Ufficiale<sup>2</sup>, avrebbe suscitato grande interesse. Nonostante, infatti, a livello europeo fossero già stati divulgati vari atti d'indirizzo e linee guida sul tema dell'accessibilità dei beni culturali, il decreto rappresenta l'unico documento formalmente approvato e adottato con uno specifico provvedimento normativo.

Il testo si propone come strumento per stimolare la riflessione sul tema dell'accessibilità dal punto di vista tecnico-progettuale - al fine di superare la prassi della semplice ottemperanza normativa - nella rinnovata accezione di principio trasversale da applicare in tutte le fasi del processo progettuale, a partire dagli studi di fattibilità, alle definizioni dei dettagli esecutivi, alla scelta degli arredi e delle attrezzature.

Tale documento ha avuto largo seguito nella progettazione accessibile declinata ai luoghi del patrimonio italiano, dando origine ad importanti progetti volti al superamento delle barriere architettoniche in siti di assoluta eccellenza<sup>3</sup>.

In tale articolato *iter* istituzionale si inserisce, con D.P.C.M. n. 171 del 29 agosto 2014, la creazione della Direzione generale Musei, in cui transitavano, in tema di accessibilità e fruizione ampliata, larga parte delle competenze della soppressa Direzione generale per la valorizzazione del patrimonio culturale<sup>4</sup>.

Istituita con la finalità di *favorire la sperimentazione, la ricerca e la diffusione delle conoscenze riguardanti il patrimonio culturale italiano custodito nei musei e rappresentato dai luoghi della cultura, al fine di dividerne valori e originalità con il resto del mondo*<sup>5</sup>, la Direzione generale Musei opera per assicurare l'"accessibilità totale" e la fruizione

2 G.U. Serie Generale del 16 maggio 2008, n. 114 - S.O. n. 127.

3 A titolo di esempio si intende citare il percorso "Pompei per tutti", realizzato nel 2014. Il progetto, innovativo ed unico nel contesto internazionale, inserito nell'ambito del "Grande Progetto Pompei", ha interessato un tracciato di oltre 3 chilometri, al fine di *rispondere alle esigenze, più volte sollecitate da un'ampia parte di utenti del sito, di realizzazione di un percorso agevole all'area archeologica, in grado di mettere tutti nella condizione di fruire di un patrimonio universale unico, nella maniera più completa possibile, non limitando la visita alle sole aree prossime agli ingressi* (<http://pompeisites.org/wp-content/uploads/Pompei-per-tutti-Cartella-stampa.pdf>).

Ampia rilevanza rivestono altresì i numerosi progetti di valorizzazione ed inclusione realizzati, anche a seguito delle successive disposizioni emanate dalla D.G. Musei, sul territorio italiano dai siti della cultura, presentati nella Seconda e Terza Parte del volume.

4 La ex Direzione generale per la valorizzazione del patrimonio culturale, istituita con D.P.R. n. 91 del 2 luglio 2009, ha svolto funzioni e compiti nei settori della promozione della conoscenza, della fruizione pubblica e della valorizzazione del patrimonio culturale, in conformità a quanto disposto dall'art. 6 del *Codice dei beni culturali e del paesaggio*, con riguardo a tutti gli istituti e luoghi della cultura di cui all'art. 101, commi 1 e 2 del *Codice* medesimo, di pertinenza dello Stato o costituiti dallo Stato. Sembra opportuno sottolineare come i compiti istituzionali della ex Direzione Generale abbiano interessato innanzitutto funzioni di indirizzo, coordinamento, promozione, assistenza e monitoraggio in relazione alle azioni di valorizzazione e fruizione del patrimonio, a livello nazionale.

5 <http://musei.beniculturali.it/struttura>

del patrimonio culturale, attraverso strategie volte a fidelizzare i visitatori dei musei e dei siti culturali, anche con l'impiego di nuove tecnologie e dei *social media*, come pure mediante azioni di promozione della creatività, della qualità della vita e delle diversità culturali presenti sul territorio nazionale.

Sulla base di queste premesse sono state avviate, nel corso degli anni, progettualità capaci di operare in un sistema di relazioni tese ad incentivare la cultura dell'accoglienza, come pure all'individuazione di dispositivi dedicati alle eterogenee esigenze manifestate dai fruitori.

I principi dettati dalla *Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità*<sup>6</sup>, relativi al diritto di accesso alla cultura, sono stati recepiti e fatti propri dalla Direzione generale con l'emanazione di strumenti normativi e atti di indirizzo che, applicati a molteplici casi concreti, confermano l'interpretazione dell'accessibilità in chiave multidimensionale.

In aderenza alla propria missione, la D.G. Musei, a seguito della designazione, con D.D. 1 dicembre 2015 (rep. 7363), di un Gruppo di lavoro, pubblicava la circolare n. 80 del 2016 recante *Raccomandazioni in merito all'accessibilità a musei, monumenti, aree e parchi archeologici*<sup>7</sup>, tesa a stimolare l'incremento della qualità dei servizi resi dall'Amministrazione a tutti i cittadini e a favorire la fruizione ampliata del patrimonio, con particolare riguardo all'accessibilità sensoriale e cognitiva.

Le *Raccomandazioni* pubblicate con la citata circolare n. 80/2016 hanno costituito un'importante e articolata fonte di indicazioni di carattere generale per affrontare il tema dell'accessibilità. Dopo la loro diffusione si è ritenuto, tuttavia, necessario approfondire ulteriormente la materia, fornendo delle specifiche *linee guida*, intese come strumento utile ai responsabili dei luoghi della cultura per affrontare in maniera operativa le singole situazioni da risolvere o migliorare. Si voleva, infatti, mettere a disposizione dei direttori di monumenti, musei, aree e parchi archeologici, un mezzo completo e scientificamente certificato per fare fronte al compito complesso, che richiede specifiche conoscenze, di creare condizioni di accessibilità per ogni tipo di utente che voglia fruire di un luogo della cultura. Tale volontà si inseriva in una sperimentata politica di sostegno tecnico al lavoro del personale MiBACT già attuata, o in corso, nei settori della comunicazione e della pianificazione strategica delle attività<sup>8</sup>.

A tale fine con D.D. rep. n. 582 del 27 giugno 2017, veniva istituito un Gruppo di lavoro con l'incarico di *individuare iniziative atte a valutare e proporre provvedimenti, anche a livello normativo, e a predisporre Linee guida inerenti il superamento delle barriere culturali, cognitive e psico-sensoriali nei luoghi della cultura di competenza dell'Amministrazione dei beni e delle attività culturali e del turismo aperti al pubblico, e nella fattispecie musei, monumenti, aree e parchi archeologici*.

6 Legge 3 marzo 2009, n. 18 "Ratifica ed esecuzione della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, con Protocollo opzionale, fatta a New York il 13 dicembre 2006 e istituzione dell'Osservatorio nazionale sulla condizione delle persone con disabilità" (Pubblicata in Gazzetta Ufficiale n. 61 del 14 marzo 2009).

7 [http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2016/12/Raccomandazioni-in-merito-allaccessibilit%C3%A0-a-musei-monumenti-aree-e-parchi-archeologici-Circolare-80\\_2016.pdf](http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2016/12/Raccomandazioni-in-merito-allaccessibilit%C3%A0-a-musei-monumenti-aree-e-parchi-archeologici-Circolare-80_2016.pdf)

8 Vedi in questa collana dei Quaderni della valorizzazione: *Linee guida per la comunicazione all'interno dei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli. Versione 2.0*, a cura di Erminia Sciacchitano, Cristina Da Milano, Roma, 2015 e *Linee guida operative per la predisposizione del Piano Strategico di Sviluppo Culturale. Patrimonio culturale e progetti di sviluppo locale - MuSST#2*, Roma, 2018.

Nel dare seguito al mandato ricevuto, il Gruppo di lavoro ha ritenuto necessario impostare prioritariamente la propria attività nell'obiettivo di favorire il recepimento delle prescrizioni indicate nell'articolo 32, comma 21, della legge 28 febbraio 1986, n. 41<sup>9</sup> (successivamente integrato con l'articolo 24, comma 9, della legge 104 del 1992) relativo alla redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.). Purtroppo, infatti, tale norma appariva ampiamente disattesa, pure a distanza di decenni dalla sua approvazione. Peraltro non risultavano facilmente reperibili, nella letteratura scientifica, modelli cui fare riferimento per agevolare il compito dei responsabili dei musei, poiché si riscontrava la disponibilità solo di alcuni esempi di P.E.B.A. sviluppati a livello urbano.

A conclusione delle attività del Gruppo di lavoro la Direzione generale ha quindi pubblicato il 25 luglio 2018 la circolare n. 26, con la quale invitava i direttori dei *luoghi della cultura di competenza dell'Amministrazione dei beni e delle attività culturali e del turismo aperti al pubblico* (nella fattispecie di musei, monumenti, aree e parchi archeologici) a redigere un Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.), senso-percettive, culturali e cognitive.

Si tratta di un documento creato al fine di favorire la totale accessibilità degli spazi e degli edifici pubblici, che si propone come percorso graduale per garantire, in tempi programmati, l'eliminazione di ogni tipo di ostacolo, al fine di pervenire alla piena fruibilità dei musei.

Va peraltro considerato che la moderna accezione di barriera architettonica nasce da un rinnovato concetto di "architettura", intesa, sempre più, come disciplina che interviene nella vita dell'individuo in tutte le sue forme, secondo un approccio umanistico e tecnico che opera con qualità ed efficacia a favore dell'uomo, nei vari momenti della sua esistenza e delle sue condizioni.

Pertanto, per *barriere architettoniche* non si intendono più solo gli ostacoli fisici che possono essere fonte di disagio per la mobilità di *chiunque* o che limitino o impediscano a *chiunque* la comoda e/o sicura utilizzazione di parti, attrezzature o componenti, ma anche gli ostacoli senso-percettivi, culturali e cognitivi che non permettano a *chiunque* l'orientamento, la riconoscibilità dei luoghi, la comprensione dei contenuti, la partecipazione alle attività del patrimonio, che costituiscono la "ragion d'essere" del museo<sup>10</sup>.

Relativamente al MBACT e alle sue responsabilità istituzionali, il Piano assume una ulteriore specificità nella consapevolezza che una progettazione accessibile, quando opera sul patrimonio culturale, impone la conoscenza puntuale dello stato di fatto e delle esigenze da soddisfare ed un approccio non standardizzato, ma sapiente, sensibile e creativo, declinato sull'oggetto specifico dell'intervento.

Particolare attenzione viene riservata ai rapporti con gli organi di governo del proprio territorio e con le comunità.

Ciò permette di avviare delle progettualità capaci di operare in un sistema di relazioni, una vera e propria filiera, per contribuire a far crescere la cultura dell'accessibilità e della progettazione inclusiva.

<sup>9</sup> Cfr., *infra*, pagg. 68 e 83.

<sup>10</sup> Cfr., *infra*, pagg. 68 e 78.

Il Piano, declinato in obiettivi, linee di azione/progetti è ispirato ai principi dell'*Universal Design*<sup>11</sup>, per soddisfare i bisogni di crescita culturale, realizzando prodotti, strutture, programmi e servizi utilizzabili da tutte le persone, *nella misura più estesa possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzate, né standardizzate*, al fine di costituire un *quid pluris* dei valori propri del patrimonio.

Per la compiuta realizzazione delle finalità in essa previste, la circolare n. 26/2018 introduce, altresì, una importante innovazione: la figura del Responsabile per l'accessibilità (R.A.).

Si tratta di una professionalità tecnica che affianca il direttore del museo nella redazione e attuazione del Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche, contribuendo alla progettazione, realizzazione e monitoraggio degli interventi e dei compiti istituzionali, nell'ottica della fruizione ampliata. Per questo specifico aspetto il R.A. è inoltre referente per la relazione con i pubblici del museo.

Tale professionista dovrà, altresì, poter interloquire con le diverse competenze operanti nei siti di riferimento per far valere il punto di vista dell'accessibilità, sia quando vi siano nuovi interventi da realizzare, fin dalla loro fase progettuale, sia quando si monitora e rivaluta la situazione esistente; dovrà inoltre saper creare reti con i portatori di interesse al di fuori del museo, con le associazioni di settore e con il territorio.

A prescindere dalla formazione *curriculare*, che potrà afferire ad una delle diverse professioni previste nei musei, il R.A. dovrà aver conseguito o essere pronto a conseguire una formazione specifica, anche attraverso il Corso di formazione-informazione «A.D. Arte» curato dalla D.G. Musei, in rete sulla piattaforma *moodle* del MBACT, o di altri corsi analoghi (di Atenei, di Ordini professionali, di Istituti culturali, di Centri di ricerca, etc.).

Il tema della fruizione ampliata si ricollega, inoltre, al Sistema Museale Nazionale (S.M.N.) il cui fine è il miglioramento della cultura di gestione dei musei e dell'intero patrimonio culturale italiano, attraverso il superamento della logica di separazione fra Stato, Enti locali e Regioni in una proposta che li chiama, insieme agli Enti privati, a dar vita a un processo condiviso.

L'avvio formale del procedimento di costruzione del S.M.N. è stato sancito dal Decreto Ministeriale n. 113 del 21 febbraio 2018, recante *Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema Museale Nazionale*.

Con il Decreto sopra citato si stabilisce che il Sistema Museale Nazionale è finalizzato, tra l'altro, a *garantire un accesso di qualità per gli utenti e un miglioramento della protezione delle collezioni, attraverso la definizione di un modello omogeneo di fruizione degli istituti e dei luoghi della cultura, di modalità uniformi e verificabili per la conservazione e valorizzazione degli edifici, dei luoghi, delle collezioni e di codici di comportamento e linee di politiche museali condivise*.

Per attivare il Sistema e perseguirne le finalità sono stati adottati i "Livelli uniformi di qualità per i musei" definiti in dettaglio nell'allegato al D.M. 113/2018. Si tratta di una serie di indicatori della qualità suddivisi in *standard* minimi e "obiettivi di miglioramento".

<sup>11</sup> Cfr., *infra*, pag. 84.

Gli *standard* indicati per la valorizzazione dei luoghi della cultura forniscono una articolazione puntuale delle azioni da attuare in relazione alla fruizione ampliata e all'accessibilità delle strutture museali, all'organizzazione degli spazi e alla sicurezza dedicati a ogni visitatore, alla programmazione annuale delle attività e delle iniziative rivolte a tutti i pubblici del museo.

L'accessibilità vi è menzionata in più *standard* che definiscono un ampio quadro di approccio all'argomento, nell'ottica della valorizzazione del patrimonio culturale<sup>12</sup>.

In particolare vengono individuati come livelli minimi uniformi di qualità per l'accessibilità:

- l'accesso fisico alla struttura: di fatto le condizioni di fruibilità devono essere garantite attraverso il superamento delle barriere architettoniche, nel rispetto delle norme vigenti<sup>13</sup> ed anche con l'adozione di modalità di accesso virtuali e da remoto;
- i servizi volti a garantire idonee modalità di accoglienza ed assistenza da parte del personale addetto ed appositamente formato;
- i percorsi di visita specifici<sup>14</sup>;
- la segnaletica e comunicazione adatta anche a persone con disabilità sensoriale e cognitiva;
- le informazioni sulle condizioni di accessibilità da rendere disponibili attraverso i canali informativi approntati e consultabili anche *on-line*.

Per l'accreditamento al S.M.N. ogni luogo della cultura deve raggiungere un livello minimo predeterminato che viene stabilito sulla base della conformità ai diversi *standard*.

<sup>12</sup> Cfr. articolo 6 del D.Lgs. 42/2004 - (...) *la valorizzazione consiste nell'esercizio delle funzioni e nella disciplina delle attività dirette a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio stesso, anche da parte delle persone diversamente abili, al fine di promuovere lo sviluppo della cultura.*

<sup>13</sup> Per gli immobili sottoposti ad interventi di ristrutturazione edilizia, successivamente alla entrata in vigore della Legge 13/89, del DPR 503/96 per gli edifici pubblici e della Legge 104/92 è necessaria l'osservanza di specifici requisiti di accessibilità. La possibilità di ricorso a deroghe è indicata all'art.7.5 del D.M. 236/89. In particolare, negli interventi di ristrutturazione, fermo restando il rispetto dell'art. 1 comma 3 della legge, sono ammesse deroghe alle norme del presente decreto in caso di dimostrata impossibilità tecnica connessa agli elementi strutturali ed impiantistici. In tali circostanze, per le soluzioni di accessibilità, è possibile ricorrere ad opere di "altro genere": per gli edifici pubblici soggetti a vincoli, come indicato all'art.19 del DPR 503/1996, il soddisfacimento del requisito di accessibilità è realizzato attraverso opere provvisorie ovvero, in subordine, con attrezzature d'ausilio, apparecchiature mobili e con soluzioni alternative *alle specificazioni e alle soluzioni tecniche, purché rispondano alle esigenze sottintese dai criteri di progettazione* (G. Carella, *Deroghe per interventi di superamento delle barriere architettoniche in <https://www.superabile.it/cs/superabile/accessibilita/norme-e-leggi/20181129e-deroghe-per-interventi-di-superamento-delle-barriere-.htm>*).

<sup>14</sup> Tale obiettivo prevede l'individuazione di livelli minimi uniformi e la messa in atto di forme alternative di fruizione, laddove non vi siano altre possibilità di intervento. Nella fattispecie, trova indicazione l'impiego di "misure compensative" di accessibilità ovvero di "accomodamenti ragionevoli" intesi, secondo quanto recita l'art. 2 della Convenzione ONU sui Diritti delle Persone con Disabilità (Legge dello Stato 18/09) quali *modifiche e adattamenti necessari ed appropriati che non impongano un onere sproporzionato o eccessivo, adottati, ove ve ne sia necessità in casi particolari, per garantire alle persone con disabilità il godimento e l'esercizio, su base di uguaglianza con gli altri, di tutti i diritti umani e delle libertà fondamentali.*

In quest'ottica le *Linee guida* costituiscono uno strumento importante per la promozione e attuazione del S.M.N., mettendo a disposizione indicazioni utili a raggiungere finalità prefissate in tema di accessibilità.

L'obiettivo segnalato nel corso dei lavori che hanno prodotto gli elaborati sui "Livelli uniformi di qualità per i musei" riguarda la rimozione di tutti gli ostacoli che compromettono a chiunque una comoda e sicura fruizione degli spazi.

Dunque, grande attenzione per i servizi di accoglienza, gli strumenti di mediazione che agevolino il transito, l'orientamento, la permanenza negli ambienti, nonché l'apprendimento dei contenuti culturali facilitato da accessibilità diretta ovvero assistito in modo qualificato, tramite personale competente e sussidi audiovisivi, mappe, visite virtuali e altri strumenti specifici.

Appare necessario poi sottolineare che un'altra finalità del S.M.N., indicata nel D.M. 113/2018, prevede la *prestazione condivisa di competenze professionali e la condivisione delle migliori pratiche*.

Per perseguire agevolmente tale finalità risulta importante costruire repertori che, per quanto riguarda l'accessibilità, tengano conto che la rimozione di tutti gli ostacoli può declinarsi in tecniche e maniere differenti in relazione alle esigenze specifiche dei singoli utenti.

Da qui la necessità di una casistica che illustri soluzioni appropriate, considerato che la maggior parte dei musei italiani ha sede in palazzi storici che richiedono, talora, espedienti del tutto peculiari.

In questo ampio percorso, normativo e di azioni istituzionali, si inserisce il presente volume che intende presentare le realizzazioni poste in essere ed in fase di esecuzione presso i siti del patrimonio italiano in tema di accessibilità e fruizione per tutti, a seguito della emanazione della circolare n. 26/2018.

Nella **PARTE PRIMA** viene presentato l'*iter* amministrativo che ha condotto alla realizzazione delle Linee guida inerenti il superamento delle barriere architettoniche, culturali, cognitive e psico-sensoriali nei luoghi della cultura di competenza dell'Amministrazione per i beni e le attività culturali e per il turismo aperti al pubblico, a partire dal decreto di istituzione del Gruppo di lavoro dedicato.

L'attività, condotta dal giugno 2017 al luglio 2018, sotto il prestigioso coordinamento scientifico del Prof. Fabrizio Vescovo, è stata realizzata con il contributo di importanti esperti di settore, di rilevanza nazionale e internazionale.

Vengono quindi riportati in edizione integrale il Decreto Direttoriale n. 582 del 27/06/2017 e la Circolare n. 26/2018 della D.G. Musei, con i relativi allegati ed in particolare:

Allegato 1. *Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.): un piano strategico per l'accessibilità nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici;*

Allegato 2. *Fruizione e accessibilità: profili giuridici e strumenti di attuazione;*

Allegato 3. *Glossario;*

Allegato 4. *Checklist da Progetto "A.D. Arte".*

La **SECONDA PARTE** del volume presenta 18 casi di eccellenza inerenti a progetti di fruizione ampliata realizzati in siti di grande valore archeologico, storico-artistico e paesaggistico italiani, individuati dal summenzionato Gruppo di lavoro, che ha ravveduto in tali percorsi, attività e servizi, casi altamente rappresentativi per l'accessibilità, l'inclusione sociale e la fruizione per tutti, intesi quali modelli di riflessione e studio da poter declinare in contesti analoghi o in situazioni tra loro concettualmente prossime.

Nella **TERZA PARTE** sono riportate le schede dei rimanenti musei statali che hanno risposto all'invito della D.G. Musei, a seguito della pubblicazione delle circolari 2 e 5 del 2019 in cui si richiedeva ai siti del patrimonio di indicare progetti, percorsi e azioni messi in atto per la fruizione ampliata in tutto il territorio nazionale.

Per i musei statali vi sono rappresentate esperienze facenti capo a tutte le Regioni di competenza dell'Amministrazione.

Oltre a queste schede, per completezza di indagine, si è inteso presentare in questa sede ulteriori 48 luoghi del patrimonio non statali i quali, nell'ambito delle finalità espresse dal S.M.N., hanno inteso aderire alle suddette circolari della D.G. Musei, partecipando, a titolo volontario, all'indagine proposta, anche su indicazione di associazioni di settore, utenti e portatori di interesse che ne hanno segnalato le attività al Gruppo di lavoro dedicato.

In questo caso sono stati presentati progetti per ciascuna Regione italiana, incluse quelle a "statuto speciale".

Nella **PARTE QUARTA** infine, nell'ambito di una attività di formazione e ricerca coordinata dalla D.G. Musei, Servizio II - U.O. Progetti Speciali - con la Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali, Corso Scuola del Patrimonio, viene presentata, sulla base dei dati pervenuti dal territorio italiano alla Direzione, in risposta alle circolari 2 e 5 /2019, una analisi conoscitiva, condotta "a campione"<sup>15</sup>, in tema di buone prassi per l'accessibilità e la fruizione diffusa al patrimonio, realizzate da musei statali e non statali.

<sup>15</sup> In particolare, sui 352 musei, monumenti, aree e parchi archeologici di proprietà statale, è stato analizzato circa 1/3 del totale.



*Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo*

DIREZIONE GENERALE MUSEI

IL DIRETTORE GENERALE

**CONSIDERATO** che l'integrazione delle persone con disabilità nella vita quotidiana rientra nel più ampio principio di uguaglianza garantito dall'art. 3 della Costituzione, considerato altresì quanto previsto in relazione all'art. 9, che assegna alla Repubblica il compito di promuovere lo sviluppo della cultura; considerato inoltre che le problematiche relative all'integrazione e all'individuazione di percorsi di progettazione utili ad abbattere barriere materiali e culturali sono state oggetto di attenzione da parte dell'Organizzazione delle Nazioni Unite sin dal 1992, del Parlamento Europeo e della Commissione nonché del Consiglio D'Europa;

**CONSIDERATO** che la Convenzione dei Diritti delle persone con disabilità delle Nazioni Unite del 13 dicembre 2006 (sottoscritta dall'Italia il 30 marzo 2007 e successivamente ratificata con Legge n. 18 del 3 marzo 2009) prevede all'art. 30 una specifica attenzione per il settore della vita culturale e per l'accesso delle persone con disabilità al patrimonio culturale;

**CONSIDERATO** che il Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo provvede, come proprio compito istituzionale, alla tutela, gestione e valorizzazione del patrimonio culturale italiano e alla promozione delle attività culturali e, pertanto, deve poter garantire la piena fruibilità delle strutture che tutela e gestisce;

**VISTO** l'art. 6 del Codice dei beni culturali e del paesaggio (Decreto Legislativo 22 gennaio 2004, n. 42 e s.m.i.) che recita: *"La valorizzazione consiste nell'esercizio delle funzioni e nella disciplina delle attività dirette a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio stesso, anche da parte delle persone diversamente abili, al fine di promuovere lo sviluppo della cultura"*;

**CONSIDERATE** le competenze attribuite alla Direzione generale Musei in tema di fruizione del patrimonio culturale dal D.P.C.M. 29 agosto 2014, n. 171 che all'art. 20, comma 1 riconosce alla Direzione generale Musei i compiti *"di valorizzazione del patrimonio culturale in conformità a quanto disposto all'art. 6 del Codice dei beni culturali e del paesaggio con riguardo a tutti gli Istituti e luoghi della cultura di cui all'art. 101 commi 1 e 2 del codice medesimo, che siano di pertinenza dello Stato o costituiti dallo Stato"*;

**VISTO** l'atto d'indirizzo siglato dall'On.le Ministro in data 21 novembre 2007 e diffuso con Circolare del Segretariato generale n. 284 del 30 novembre 2007 inerente i criteri e i principi generali per l'attuazione dell'accessibilità e la fruizione del patrimonio culturale da parte del pubblico con disabilità;



1/4

Via di San Michele, 22 - 00153 Roma - tel. +39 06 6723.4930-2925 - fax +39 06 6723.4934-2154 - e-mail: dg-mu@bcniculturali.it



*Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo*

DIREZIONE GENERALE MUSEI

**VISTO** il Decreto Ministeriale 28 marzo 2008 “*Linee Guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d’interesse culturale*”;

**RILEVATO** che dall’adozione del suddetto provvedimento lo scenario inerente il tema dell’accessibilità al patrimonio culturale si è notevolmente evoluto sia dal punto di vista normativo che metodologico, nonché in considerazione anche delle nuove risorse tecnologiche attualmente disponibili con riferimento alle soluzioni utili ad agevolare la fruizione psico-sensoriale e cognitiva nei luoghi della cultura;

**VISTA** la circolare n. 80 del 1 dicembre 2016 della Direzione generale Musei “*Raccomandazioni in merito all’accessibilità a musei, monumenti, aree e parchi archeologici*”, predisposta a conclusione dei lavori svolti dal gruppo di lavoro appositamente istituito con D.D. 1 dicembre 2015 (rep. 7363) dal Direttore generale Musei;

**VALUTATI** gli esiti delle attività propedeutiche alla revisione delle *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d’interesse culturale* condotte dal Sottosegretario di Stato On. Ilaria Borletti Buitoni con le associazioni di settore ed il supporto della Direzione generale Musei, nell’ambito delle quali è emersa l’esigenza di rendere disponibili Linee guida per quanto attiene l’accessibilità culturale, cognitiva e psico-sensoriale ai luoghi del patrimonio culturale e nella fattispecie a musei, monumenti, aree e parchi archeologici aperti al pubblico:

DECRETA

ART. 1

È istituito presso la Direzione generale Musei un gruppo di lavoro con l’incarico di individuare iniziative atte valutare e proporre provvedimenti, anche a livello normativo, e a predisporre Linee guida inerenti il superamento delle barriere culturali, cognitive e psico-sensoriali nei luoghi della cultura di competenza dell’Amministrazione dei beni e delle attività culturali e del turismo aperti al pubblico, e nella fattispecie musei, monumenti, aree e parchi archeologici.

ART. 2

Il gruppo di lavoro di cui all’art. 1 è costituito da:

prof. arch. Fabrizio VESCOVO (coordinamento scientifico)  
Direttore del Corso di formazione *post-lauream* “Progettare per tutti senza barriere” presso la Facoltà di Architettura Valle Giulia - Università di Roma “Sapienza”

2/4



Via di San Michele, 22 - 00153 Roma - tel. +39 06 6723.4930-2925 - fax +39 06 6723.4934-2154 - e-mail: dg-mu@beniculturali.it



*Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo*

DIREZIONE GENERALE MUSEI

arch. Manuel Roberto GUIDO (coordinamento per l’Amministrazione)  
Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo  
Direzione generale Musei  
Direttore Servizio II

dott.ssa Gabriella CETORELLI (coordinamento tecnico)  
Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo  
Direzione generale Musei - Servizio II  
Responsabile Progetti speciali

dott. Alberto BRUNI  
Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo  
Segreteria tecnica del Segretario generale  
Direttore informatico

dott.ssa Anna CONTARDI  
Coordinatore nazionale AIPD (*Associazione Italiana persone Down*)  
e Presidente ESDA (*European Down Syndrome Association*)

cav. Giuseppe CORSINI  
Consigliere direttivo ENS (*Ente Nazionale Sordi*)  
Responsabile Area Multimedia

dott. Aldo GRASSINI  
Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo  
Presidente con funzioni di Direttore  
del Museo Tattile Statale “Omero” di Ancona

arch. Tiziana MAFFEI  
Presidente ICOM Italia (*International Council of Museums*)

dott.ssa Maria Vittoria MARINI CLARELLI  
Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo  
Direzione generale Educazione e Ricerca  
Direttore Servizio I

arch. Martina MURZI  
Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo  
Ufficio del Sottosegretario di Stato On. le Ilaria Borletti Buitoni

3/4



Via di San Michele, 22 - 00153 Roma - tel. +39 06 6723.4930-2925 - fax +39 06 6723.4934-2154 - e-mail: dg-mu@beniculturali.it



*Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo*

DIREZIONE GENERALE MUSEI

ing. Luca PAPI  
Consiglio Nazionale delle Ricerche di Roma  
Tecnologo presso il Dipartimento di Ingegneria, ICT e  
Tecnologie per l'Energia e i Trasporti del CNR

dott.ssa Rita PARIS  
Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo  
Direttore del Parco archeologico dell'Appia antica

dott.ssa Maria UTILI  
Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo  
Direzione generale Archeologia, Belle Arti e Paesaggio  
Direttore Servizio IV

ART. 3

La partecipazione al gruppo di lavoro non dà luogo alla corresponsione di gettoni di presenza o altre indennità.

Il gruppo di lavoro si potrà avvalere di eventuali contributi di soggetti esterni ed interni all'Amministrazione che verranno individuati nel corso delle attività, senza oneri aggiuntivi.

MIBACT-DG-MU  
REP. Decreti  
Roma, 27/06/2017 N° 582

GC/

per il Direttore generale  
arch. Ugo SORACNI  
il delegato  
arch. Manuel Roberto GUIDO



Via di San Michele, 22 - 00153 Roma - tel. +39 06 6723.4930-2925 - fax +39 06 6723.4934-2154 - e-mail: dg-mu@beniculturali.it

4/4



*Ministero per i beni e le attività  
culturali*

Direzione generale Musei  
Servizio II  
Gestione e valorizzazione dei Musei e dei luoghi della  
cultura

CIRCOLARE N. 26

Ai Direttori dei Poli museali

Ai Direttori dei Musei e delle  
Soprintendenze dotati di autonomia speciale

MIBACT-DG-MU  
SEG DIR\_GEN  
0008403 25/07/2018  
Cl. 28.19.00/1

LORO SEDI

OGGETTO: *Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici* - Gruppo di lavoro per la redazione di provvedimenti anche a livello normativo inerenti il superamento delle barriere culturali, cognitive e psicosensoriali nei luoghi della cultura di competenza del MiBAC aperti al pubblico e nella fattispecie musei, monumenti, aree e parchi archeologici (D.D.G. rep. n. 582 del 27.06.2017).

c p.c.

Al Capo di Gabinetto dell'On. Ministro  
Al Segretario generale  
All'Organismo Indipendente  
di Valutazione della Performance (OIV)  
Alle Direzioni generali  
Agli Istituti centrali e periferici

LORO SEDI

Questa Direzione generale, nelle finalità istituzionali volte alla valorizzazione del patrimonio culturale statale e segnatamente musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici, nell'intento di conseguire l'obiettivo di promuovere la più ampia fruizione ai suddetti luoghi della cultura, ha istituito con Decreto dirigenziale generale rep. n. 582 del 27 giugno 2017, un Gruppo di lavoro per la formulazione di *provvedimenti anche a livello normativo inerenti il superamento delle barriere culturali, cognitive e psicosensoriali nei luoghi della cultura di competenza del MiBAC aperti al pubblico.*



Via di S. Michele, 22 - 00153 Roma. - tel. +39 06 6723.4930-2925 - fax +39 06 6723.4934-2154 - e-mail: dg-mu@beniculturali.it

La composizione del Gruppo di lavoro, incardinato nell'ambito del Servizio II di questa Direzione, con il coordinamento scientifico del Prof. Arch. Fabrizio Vescovo, direttore del Corso di formazione "Progettare per tutti senza barriere" presso la facoltà di Architettura, Università "Sapienza" di Roma, ha visto la partecipazione di esperti nel settore dell'accessibilità al patrimonio culturale, assicurando sia l'apporto tecnico del personale dell'Amministrazione, sia il contributo di associazioni di settore come pure di componenti della comunità scientifica.

Il lavoro del Gruppo ha inteso attuare le finalità insite nella Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, recepita dalla Legge 18/2009, intendendo proseguire gli obiettivi presentati nelle *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale* (D.M. 28 marzo 2008), già richiamati con Circolare n. 80 del 1 dicembre 2016 della scrivente Direzione generale.

Tali intenti vengono proposti anche al fine di valorizzare le buone pratiche, realizzate ed in essere, nei succitati luoghi della cultura, come pure riproporre l'ampia normativa di riferimento, aggiornata, quale supporto ai tecnici dell'Amministrazione, per orientare scelte strategiche ed operatività.

L'attività del tavolo di lavoro si è indirizzata alla realizzazione di diversi documenti, ampiamente discussi nel corso di molteplici incontri, prodotti sulla base di concetti condivisi, tesi a fornire orientamenti per garantire effettive esperienze di conoscenza e di pubblico godimento a tutti i visitatori del patrimonio.

Questi hanno dato luogo al documento *Linee guida per la redazione di un Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici* (ai sensi della Legge n. 41 del 28 febbraio 1986 art. 32 c.21; della Legge n. 13 del 9 gennaio 1989 art. 2; del D.P.R. n. 132 del 4 ottobre 2013, all. 1) la cui stesura è stata completata e collegialmente approvata in data 6 luglio 2018.

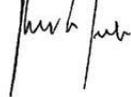
Costituiscono parte integrante dell'elaborato i seguenti allegati:

- Allegato 1: *P.E.B.A., un piano strategico per l'accessibilità nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici*;
- Allegato 2: *Fruizione e accessibilità: profili giuridici e strumenti di attuazione*;
- Allegato 3: *Glossario*;
- Allegato 4: *Checklist da Progetto "A.D. Arte"*.

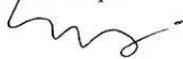
Nella considerazione che il documento prodotto contiene riflessioni metodologiche di valenza generale, gli Istituti in indirizzo, nella azione volta a *promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio stesso, anche da parte delle persone diversamente abili, al fine di promuovere lo sviluppo della cultura* (ai sensi dell'Art. 6 del D.lgs. 22 gennaio 2004, n. 42), vorranno attenersi ai criteri ed alle indicazioni in esso contenute e darne la maggiore diffusione nei rispettivi territori.

Tale adempimento si pone anche in adesione al Decreto ministeriale rep. n. 113 del 21 febbraio 2018, pubblicato in G.U. il 4 aprile u.s., recante *Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale*.

Il Direttore del Servizio II  
Manuel R. Guido



Il Direttore generale  
Antonio Lampis



Via di S. Michele, 22 – 00153 Roma. – tel. +39 06 6723.4930-2925 – fax +39 06 6723.4934-2154 – e-mail: dg-mu@beniculturali.it



Ministero per i beni e le attività culturali  
Direzione generale Musei

## **Linee guida per la redazione del Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici.**

### **Gruppo di lavoro per la redazione di provvedimenti anche a livello normativo inerenti il superamento delle barriere culturali, cognitive e psicosensoriali nei luoghi della cultura di competenza del Ministero per i beni e le attività culturali aperti al pubblico e nella fattispecie musei, monumenti, aree e parchi archeologici (D.D. rep. n. 582 del 27.06.2017)<sup>1</sup>.**

I direttori dei luoghi della cultura e, nella fattispecie, dei musei, dei complessi monumentali, delle aree e dei parchi archeologici (questi ultimi di seguito indicati, per brevità, musei) sono tenuti a redigere il Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) previsto dall'articolo 32, comma 21, della legge 28 febbraio 1986, n. 41<sup>2</sup> (successivamente integrato con l'articolo 24, comma 9, della legge 104 del 1992). Tale piano strategico, istituito per favorire la totale accessibilità degli spazi e degli edifici pubblici, si propone come percorso graduale per garantire, in tempi programmati, l'eliminazione di ostacoli alla piena fruibilità dei musei. Il Piano viene predisposto anche tenendo conto di eventuali piani per l'eliminazione delle barriere

<sup>1</sup> Il Gruppo di lavoro è costituito da: per il coordinamento scientifico prof. arch. Fabrizio Vescovo (Università di Roma "Sapienza"); per il coordinamento amministrativo arch. Manuel Guido (DG Musei, Direttore del Servizio II); per il coordinamento tecnico dott.ssa Gabriella Cetorelli (DG Musei, Responsabile Progetti speciali). Componenti: dottor Alberto Bruni (Segreteria tecnica del Segretariato generale, Direttore informatico); dott.ssa Anna Contardi (Coordinatore nazionale Associazione Italiana Persone Down (AIPD)); cav. Giuseppe Corsini (Consigliere direttivo Ente Nazionale Sordi (ENS)); prof. Aldo Grassini (Presidente Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona); arch. Tiziana Maffei (Presidente ICOM Italia); dott.ssa Maria Vittoria Marini Clarelli (DG ABAP, Direttore del Servizio IV); arch. Martina Murzi (Uffici di diretta Collaborazione del Ministro); ing. Luca Papi (CNR - DSU Roma, Tecnologo e Security manager); dott.ssa Rita Paris (Direttore del Parco archeologico dell'Appia Antica); dott.ssa Maria Utili (Direttore del Segretariato regionale del Ministero per i beni e le attività culturali per la Campania).

<sup>2</sup> Il comma 21 prevede l'istituzione dei P.E.B.A.: "Per gli edifici pubblici già esistenti non ancora adeguati alle prescrizioni del decreto del Presidente della Repubblica 27 aprile 1978, numero 384 (ora d.P.R. 24 luglio 1996, n. 503 ndr), dovranno essere adottati da parte delle Amministrazioni competenti piani di eliminazione delle barriere architettoniche entro un anno dalla entrata in vigore della presente legge".

Va precisato che il comma 20 stabilisce: "Non possono essere approvati progetti di costruzione o ristrutturazione di opere pubbliche che non siano conformi alle disposizioni del decreto del Presidente della Repubblica 27 aprile 1978, n. 384 (ora d.P.R. 24 luglio 1996, n. 503 ndr), in materia di superamento delle barriere architettoniche. Non possono altresì essere erogati dallo Stato o da altri enti pubblici contributi o agevolazioni per la realizzazione di progetti in contrasto con le norme di cui al medesimo decreto".

Una definizione dettagliata di "barriere architettoniche" viene invece fornita all'art. 2 del D.M. 14 giugno 1989, n. 236 "Prescrizioni tecniche necessarie a garantire l'accessibilità, l'adattabilità e la visibilità degli edifici privati e di edilizia residenziale pubblica sovvenzionata e agevolata, ai fini del superamento e dell'eliminazione delle barriere architettoniche". (G.U. Serie Generale n. 145 del 23-06-1989 - Suppl. Ordinario n. 47) che così recita: "Ai fini del presente decreto: Per barriere architettoniche si intendono: a) gli ostacoli fisici che sono fonte di disagio per la mobilità di chiunque ed in particolare di coloro che, per qualsiasi causa, hanno una capacità motoria ridotta o impedita in forma permanente o temporanea; b) gli ostacoli che limitano o impediscono a chiunque la comoda e sicura utilizzazione di parti, attrezzature o componenti; c) la mancanza di accorgimenti e segnalazioni che permettono l'orientamento e la riconoscibilità dei luoghi e delle fonti di pericolo per chiunque e in particolare per i non vedenti, per gli ipovedenti e per i sordi".



architettoniche approvati o in elaborazione da parte di altri Enti pubblici, in particolare delle amministrazioni comunali, di norma proprietarie della viabilità comunale. L'insieme delle caratteristiche spaziali e organizzative dell'ambiente che ci circonda incide, infatti, sulla capacità di fruizione da parte di chiunque, anche in relazione all'età, ad una situazione temporanea o permanente di ridotte capacità motorie, psicosensoriali, cognitive.

Dalla sopra indicata legge del 1986 ad oggi le finalità e i contenuti del Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche si sono, di fatto, arricchiti delle progressive stratificazioni normative, internazionali (Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, adottata nel 2006) e nazionali (D.P.R. n. 132 del 4 ottobre 2013)<sup>3</sup>.

I principi dettati dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, relativi al diritto di accesso alla cultura, sono stati recepiti e fatti propri dal Ministero per i beni e le attività culturali con l'emanazione di strumenti normativi e di indirizzo che, applicati in molteplici casi concreti, confermano una interpretazione dell'accessibilità in chiave multidimensionale: il concetto di barriera architettonica, pertanto, non abbraccia solo gli ostacoli fisici che possono essere fonte di disagio per la mobilità di *chiunque* o che limitano o impediscono a *chiunque* la comoda o sicura utilizzazione di parti, attrezzature o componenti, ma anche gli ostacoli percettivi per la mancanza di accorgimenti e segnalazioni che permettano a *chiunque* l'orientamento, la riconoscibilità dei luoghi nonché la comprensione dei contenuti e delle attività culturali che costituiscono la ragion d'essere del museo<sup>4</sup>.

Il D.P.R. n. 132 del 4 ottobre 2013 recepisce il primo "Programma di azione biennale per la promozione dei diritti e l'integrazione delle persone con disabilità" che, redatto in ottemperanza ai principi della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, prescrive una puntuale pianificazione del superamento delle barriere architettoniche e stabilisce la necessità di rafforzare l'efficacia di strumenti programmatori di rimozione delle barriere in edifici e spazi pubblici esistenti attraverso la redazione dei piani per l'eliminazione delle barriere architettoniche previsti dalla legge del 1986.

Relativamente al Ministero per i beni e le attività culturali e alle sue responsabilità istituzionali, il Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche assume una sua ulteriore specificità nella consapevolezza che una progettazione accessibile, quando opera sul patrimonio culturale, impone la conoscenza puntuale dello stato di fatto e delle esigenze da soddisfare, ed un approccio non standardizzato ma sapiente, sensibile e creativo, declinato sull'oggetto specifico dell'intervento.

La fruizione ampliata e l'utilizzo di tecnologie innovative costituiscono anche alcuni dei temi richiamati nel Decreto ministeriale rep. n. 113 del 21 febbraio 2018 recante «Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale» (pubblicato in G.U. Serie Generale n. 78 del 4 aprile 2018).

<sup>3</sup> Il quadro normativo in materia è illustrato nell'**allegato n. 2** del presente documento.

<sup>4</sup> Al fine di conferire uniformità ai significati attribuiti ai termini inerenti i concetti chiave dell'accessibilità/fruizione ampliata del patrimonio, si ritiene utile in questa sede allegare al presente documento un breve *glossario* con l'indicazione dei vocaboli più frequentemente usati (vedi **allegato 3**).



Sulla base di quanto considerato, i musei, i complessi monumentali, le aree e i parchi archeologici sono chiamati a tradurre in una visione strategica quanto finora indicato per assicurare la loro piena accessibilità.

In tal senso, il Piano di Eliminazione delle Barriere Architettoniche si configura come lo strumento migliore per attuare questa strategia in due fasi:

- 1) partire dalla situazione del grado di accessibilità raggiunto dai musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici;
- 2) redigere una programmazione coordinata degli interventi, secondo una scala di priorità.

Inteso quale strumento trasversale, di raccordo e interazione dei piani e dei programmi di gestione in essere (come il piano della sicurezza, il piano antincendio, il piano annuale delle attività, il piano annuale delle attività educative, il piano di formazione del personale, il documento finanziario) o di qualsiasi altra azione progettuale tesa alla riorganizzazione, al recupero e al restauro, il Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche potrà fornire i necessari *input* per raggiungere l'ottimizzazione della pubblica accessibilità e la massimizzazione della soddisfazione dei bisogni (conoscitivi, estetici, sociali) del visitatore, sia in termini di requisiti minimi di accoglienza, sia in termini di valore aggiunto finalizzato ad una migliore qualità dello spazio, sia in rapporto alla programmazione dei lavori.

Il piano, pertanto, deve essere concepito come un percorso che tende al continuo miglioramento, attraverso una serie di azioni progressive e coerenti. È quindi essenziale che l'attuazione del piano proceda da subito con le azioni che richiedono minore tempo e spesa sostenibile favorendo, sulla base del principio di sussidiarietà, la possibilità di stipulare opportune convenzioni per l'esecuzione di attività di base come il servizio di accoglienza.

Senza pretendere di soddisfare in tempi brevi tutte le esigenze indicate in queste linee guida, i direttori dei musei devono comunque affrontare il tema della fruizione ampliata con l'urgenza, l'impegno e la costanza necessari.

Il piano sarà declinato in base allo schema sotto riportato.

### Capitolo 1. Premessa

Il museo, rappresentando la propria *mission* e il proprio *target* di riferimento, delinea, attraverso un approccio progettuale integrato, quali sono le azioni che intende realizzare per attuare il suo progetto culturale, ove il tema della fruizione ampliata è contemplato insieme agli altri temi strategicamente rilevanti quali la sicurezza di opere e persone, la conservazione dei patrimoni, la sostenibilità gestionale, le finalità di studio, l'educazione e il diletto dell'esperienza museale. Questa visione potrà essere ricompresa nell'ambito del nascente Sistema Museale Nazionale per operare attraverso i Livelli Uniformi di Qualità per la Valorizzazione dei musei (LUQV) in tema di armonizzazione e standardizzazione della comunicazione dedicata all'accessibilità.

Particolare attenzione dovrà essere riservata ai rapporti con gli organi di governo del proprio territorio e la comunità. Ciò permetterà di avviare delle progettualità capaci di operare in un sistema di relazioni per contribuire a far crescere la cultura



dell'accessibilità e della progettazione inclusiva.

## Capitolo 2. Ricognizione dello stato di fatto e analisi delle criticità rilevate

Prendendo in considerazione quanto indicato nel progetto "A.D. Arte - L'informazione. Un sistema informativo per la qualità della fruizione i beni culturali da parte di persone con esigenze specifiche"<sup>5</sup>, si procederà con la checklist (vedi **allegato 4**) per una ricognizione sintetica che mappi aree, percorsi e servizi accessibili, ed effettui l'accurato censimento delle barriere presenti. Seguirà la classificazione delle stesse sulla base di un confronto tra lo stato di fatto e le esigenze concrete, per consentire l'accesso ad un pubblico, il più ampio possibile, anche in relazione alle persone con disabilità fisica, sensoriale/cognitiva, culturale, socioeconomica, ecc.

L'attività di rilievo dovrà essere completata da una puntuale analisi delle criticità, in relazione alla missione del museo e secondo l'articolazione del piano strategico (vedi **allegato 1**<sup>6</sup>), e da ogni integrazione pertinente alle azioni specifiche.

## Capitolo 3. Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.): un piano strategico per l'accessibilità nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici

La ricognizione dello stato di fatto e l'analisi delle criticità sarà funzionale a redigere un quadro organico delle attività da realizzare. Tale piano, declinato in **obiettivi, linee di azione/progetti** (vedi **allegato 1**) dovrà essere ispirato ai principi dell'*Universal Design*, per soddisfare i bisogni di crescita culturale, realizzando "prodotti, strutture, programmi e servizi utilizzabili da tutte le persone, nella misura più estesa possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzate" mai standardizzate e, nel caso del patrimonio culturale, capaci di costituire un *quid pluris* dei valori propri del patrimonio.

<sup>5</sup> "A.D. ARTE - L'informazione. Un sistema informativo per la qualità della fruizione dei beni culturali da parte di persone con esigenze specifiche" è un progetto curato dalla Direzione generale Musei con la direzione scientifica di Manuel R. Guido e di Gabriella Cetorelli, realizzato da Tandem, Società Cooperativa Sociale Integrata. Il progetto è teso a fornire in rete informazioni preventive agli utenti del patrimonio sulle reali condizioni di accessibilità dei siti culturali statali aperti al pubblico, come pure sulle attività e i servizi loro connessi (<http://musei.beniculturali.it/progetti/ad-arte>).

Ad oggi le schede di rilevazione di 80 luoghi della cultura sono consultabili al sito: <http://www.accessibilitamusei.beniculturali.it/>

<sup>6</sup> Parallelamente alle attività del Gruppo di Lavoro, hanno contribuito alle riflessioni che hanno consentito l'elaborazione degli allegati, in qualità di esperti, come previsto dall'art.3 del D.D. rep. n. 582 del 27.06.2017, i ricercatori e tecnologi del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) coordinati dall'ing. Luca Papi (CNR- DSU - Roma): dott. Raffaello Belli (ITTIG - CNR Firenze); dott.ssa Marina Buzzi (IIT - CNR Pisa); dott.ssa Olga Capirci (ISTC - CNR Roma); dott. Giovanni Paolo Caruso (ITD - CNR Genova); dott.ssa Valentina della Fina (ISGI - CNR Roma); Dr.ssa Lucia Ferlino (ITD - CNR Genova); dott. Maurizio Gentilini (DSU - CNR Roma); dott.ssa Rosanna Godi (DSU - CNR Roma); dott.ssa Barbara Leporini (ISTI - CNR Pisa); dott.ssa Alessandra Mezzelani (ITB - CNR Milano); dott. Salvatore Rizza (IBAM - CNR Catania); inoltre, le dott.sse Patrizia Screpanti e Silvana Camuso (DSU - CNR Roma) per il supporto tecnico del *team*, ai quali va un sentito ringraziamento. Si ringrazia altresì, in modo particolare, il Direttore del Dipartimento di Scienze Umane e Sociali, Patrimonio Culturale del CNR, prof. Gilberto Corbellini.



## Capitolo 4. Programma a stralcio triennale (obiettivo a breve-medio termine)

A partire dal quadro completo delle attività da realizzarsi per rendere il museo accessibile nel medio/lungo termine, il Programma a stralcio triennale individua le azioni da compiersi nel breve termine fissando i criteri e i livelli di priorità degli interventi, definiti nell'ambito di un cronoprogramma.

Nelle concessioni di appalto è necessario prevedere, pertanto, il tema dell'accessibilità attraverso l'erogazione di servizi dedicati (accoglienza, visita guidate, laboratori plurisensoriali ecc.) in coerenza con la missione museale e quanto previsto dalla carta dei servizi del museo.

L'elenco degli interventi prefissati sarà commisurato alle risorse finanziarie e alle risorse umane effettivamente disponibili, oppure ragionevolmente reperibili, ad esempio orientando verso l'accessibilità alcuni fra i progetti da realizzare con fondi propri o da finanziare attraverso l'Art Bonus<sup>7</sup> e altre forme di ricerca di finanziamenti.

Nella definizione delle priorità dei fabbisogni è importante creare un percorso partecipato che coinvolga le associazioni locali inerenti le tematiche di accessibilità, per conoscere e individuare le aspettative e le esigenze più sentite.

In ogni caso è importante che qualsiasi intervento previsto sulla struttura (dal restauro all'adeguamento funzionale, dal riallestimento alla manutenzione) sia sempre verificato in un approccio di miglioramento dell'accessibilità complessiva del museo.

## Capitolo 5. Fasi di monitoraggio, valutazione *in itinere* e valutazione finale del piano

Sulla base degli obiettivi stabiliti, occorre prevedere attività di monitoraggio periodico per misurare il grado di accessibilità e fruibilità del museo *ante* e *post* piano.

Il controllo e il monitoraggio del piano potranno avvalersi delle indicazioni fornite dal Corso di Formazione-Informazione del progetto "A.D. Arte" a cui si rimanda.

A livello operativo, si ritiene utile richiamare, in questa sede, metodologie di monitoraggio già avviate presso altre istituzioni<sup>8</sup>.

In particolare:

"Il controllo sull'avanzamento dei progetti e, attraverso questi ultimi, sul raggiungimento degli obiettivi e delle finalità del piano, si baserà su verifiche intermedie, finalizzate ad accertare il corretto sviluppo del progetto o la necessità di introdurre cambiamenti e miglioramenti alla soluzione iniziale. L'operazione di monitoraggio verrà articolata in 3 fasi:

- il **monitoraggio vero e proprio**, che consisterà nella raccolta di dati e informazioni necessari a valutare lo stato di avanzamento degli interventi programmati e la loro rispondenza alle finalità per i quali sono stati predisposti e ai caratteri della soluzione originaria;
- la **valutazione in itinere**, che si servirà delle informazioni rese disponibili dal monitoraggio, per stabilire l'esigenza o meno di introdurre modifiche alla

<sup>7</sup> Vedi Legge n. 83 del 31 maggio 2014, convertito in Legge n. 106 del 29 luglio 2014.

<sup>8</sup> Al riguardo si fa riferimento al Piano di eliminazione delle barriere architettoniche del Comune di Milano, quale esempio virtuoso, che è valso al capoluogo lombardo il premio 2016 per le città a misura di disabili.



*soluzione di progetto originaria o agli aspetti amministrativi, organizzativi e realizzativi del procedimento, per garantirne una prosecuzione spedita;*

- *la valutazione post-interventi (o impatto finale), che servirà ad esprimere giudizi complessivi sull'efficacia delle realizzazioni concluse e a distinguere le problematiche risolte dalle criticità rimaste irrisolte (riscontri, incremento visitatori, livello di gradimento, soddisfacimento aspettative ecc.).*

*La valutazione post-interventi avrà l'obiettivo di analizzare se un intervento si sarà dimostrato utile e cioè se sarà stato in grado di risolvere in senso positivo e definitivo (o quantomeno abbia ridimensionato o contenuto) il problema per il quale è stato attuato. Su questa base, valutare un progetto non significherà chiedersi solo se quest'ultimo sarà stato realizzato come previsto in fase di progettazione, ma piuttosto se ciò che è stato attuato avrà modificato e risolto il problema originario. Nel caso degli interventi recepiti nel Piano di eliminazione delle barriere architettoniche, dovrà essere verificata l'effettiva eliminazione degli ostacoli fisici, senso-percettivi o cognitivi rilevati in fase di mappatura, consentendo la piena accessibilità di uno spazio e il miglioramento delle condizioni di fruizione per le persone con disabilità.*

*Il processo di monitoraggio e valutazione finale del piano potrà essere eseguito secondo uno dei quattro criteri che seguono:*

- *[omissis] la comparazione della situazione post-Intervento, con la situazione pre-intervento, per accertare il persistere o il superamento delle limitazioni rilevate;*
- *[omissis] il confronto della performance ottenuta con le performance di interventi simili, realizzati da altre amministrazioni, per affrontare lo stesso problema;*
- *[omissis] la valutazione dell'economicità e cioè l'analisi dei costi sopportati dall'amministrazione per ottenere i miglioramenti rilevati. Anche in questo caso, questi costi andranno comparati con quelli di eventuali alternative d'azione e con quelli riscontrati in altre esperienze;*
- *[omissis] la valutazione da parte del pubblico attraverso riscontri con l'utenza, con le associazioni di categoria, con portatori di interesse ecc.<sup>9</sup>.*

Per completezza si sottolinea che per verificare il primo e quarto criterio, sarà fondamentale che le associazioni rappresentative di categoria siano coinvolte nel riscontro/collaudato diretto dei dispositivi e dei servizi attivati. Ciò renderà possibile l'effettivo miglioramento nel tempo dei servizi offerti dal museo e, quindi, dell'auspicabile piena accessibilità.

#### **Capitolo 6. Referente dell'accessibilità**

A livello di singoli istituti, o di poli e reti museali, deve essere nominato un **referente per l'accessibilità** (R.A): una professionalità tecnica che affianca il direttore nella

<sup>9</sup> PEBA – MI. DOCUMENTO PRELIMINARE – Comune di Milano, Direzione centrale tecnica, Servizio Programmazione Opere Pubbliche e Segreteria tecnica, Milano Maggio 2016, pp. 111-112 ([http://download.comune.milano.it/20\\_05\\_2016/PEBA\\_Documento\\_preliminare%20\(1463750648502\).pdf?path=/SA\\_SiteContent/UTILIZZA\\_SERVIZI/Lavori\\_Pubblici/PEBA%20Documento%20preliminare](http://download.comune.milano.it/20_05_2016/PEBA_Documento_preliminare%20(1463750648502).pdf?path=/SA_SiteContent/UTILIZZA_SERVIZI/Lavori_Pubblici/PEBA%20Documento%20preliminare)).



redazione e attuazione del Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche, contribuisce alla progettazione, realizzazione, monitoraggio degli interventi e attività del museo nell'ottica della fruizione ampliata.

Per questo specifico aspetto è inoltre il referente per la relazione con i pubblici del museo. Ciò implica la capacità di interagire con le altre figure professionali nella creazione di laboratori didattici, solo per fornire alcuni esempi. Il referente per l'accessibilità deve pertanto poter interloquire con le diverse professionalità operanti nel museo per far valere il punto di vista dell'accessibilità, sia quando vi siano nuovi interventi, fin dalla loro fase progettuale, sia quando si monitora e valuta la situazione esistente. Il referente per l'accessibilità, altresì, deve saper creare reti con i portatori di interesse al di fuori del museo, con le associazioni di settore e con il territorio. Al di là della sua formazione professionale curricolare, che può afferire ad una delle diverse professioni previste nei musei, il referente per l'accessibilità deve aver conseguito o essere pronto a conseguire una formazione specifica che riguardi la normativa vigente, i temi dell'accessibilità fisica, sensoriale, cognitiva<sup>10</sup> e l'acquisizione di capacità di coordinamento, lavoro di gruppo, prospettiva interdisciplinare.

Costituiscono parte integrante di questo documento i seguenti allegati:

- Allegato 1: *Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche, un piano strategico per l'accessibilità nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici* (P.E.B.A.);
- Allegato 2: *Fruizione e accessibilità: profili giuridici e strumenti di attuazione;*
- Allegato 3: *Glossario;*
- Allegato 4: *Checklist da Progetto "A.D. Arte".*

<sup>10</sup> Per tali specificità si rimanda al Corso di formazione-informazione, connesso al progetto "A.D.ARTE", sopra menzionato (cfr. *infra* nota 5). Il Corso, riservato ai dipendenti del Ministero per i beni e le attività culturali, è reperibile nell'intranet dell'Amministrazione all'indirizzo: <https://storico-moodle.beniculturali.it>

## Allegato 1

### Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.): un piano strategico per l'accessibilità nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici

#### L'intervento progettuale

I musei, i complessi monumentali, le aree e i parchi archeologici (di seguito indicati, per brevità, musei) sono macchine complesse e in continua trasformazione rispetto al ruolo che queste istituzioni pubbliche, o d'interesse pubblico, assumono nella società contemporanea. Va quindi posta maggiore rilevanza ad un approccio di trasformazione progettuale integrato. La sicurezza di opere e persone, la conservazione dei patrimoni, l'accessibilità di spazi e servizi da parte di pubblici estremamente vari e diversificati, la sostenibilità gestionale, le finalità di studio, l'educazione e il diletto dell'esperienza museale richiedono un approccio interdisciplinare nella programmazione, progettazione, realizzazione e manutenzione degli interventi. Va sempre considerata l'ampia gamma di situazioni che l'istituzione museale affronta nel realizzare la propria missione culturale.

Un'attenzione particolare è, inoltre, dovuta nei casi, generalmente più frequenti in Italia, di edifici storici a destinazione museale. La trasformazione di edifici tutelati in musei, così come il rinnovo degli allestimenti, deve avvenire nel rispetto dei caratteri intrinseci dei medesimi, spesso prestigiosi dal punto di vista storico-artistico. Gli interventi di rifunzionalizzazione e riattualizzazione delle destinazioni non possono stravolgere irrimediabilmente le peculiarità oggetto di tutela. Questo non limita l'uso contemporaneo dei manufatti, quanto piuttosto sollecita maggiore considerazione e capacità progettuali nel ridefinire nuove qualità spaziali e valori sociali dei beni. Un approccio, quindi, di consapevole temporaneità per evitare azioni invasive ed assicurare la reversibilità degli interventi di adeguamento funzionale delle strutture.

Temporaneità che non è sinonimo di provvisorietà, ma corretta attenzione nel tempo dei manufatti tutelati. Presupposto vincolante, che impone un puntuale percorso di conoscenza materiale e simbolica degli stessi, è la necessaria valutazione delle possibilità di trasformazione, considerando le imprescindibili esigenze di sicurezza strutturale, la sostenibilità gestionale, la piena fruizione pubblica di spazi e servizi che la destinazione museale comporta. L'inevitabile rinnovo degli allestimenti ha frequentemente manifestato la sventatezza di scelte irreversibili che hanno modificato, a volte profondamente, la distribuzione degli spazi (demolizioni di tramezzi, aperture di vani ascensori etc.) e la struttura degli edifici, purtroppo non per motivi di miglioramento strutturale, ma di adeguamento impiantistico, oggetto di aggiornamento continuo (realizzazioni di cavedi, tracce per le linee di distribuzione etc.), senza garantire la qualità complessiva degli interventi. Le percorrenze di distribuzione, di collegamento tra piani e quote diverse, di vie di esodo in caso di emergenza, vanno considerate non solo nella dimensione funzionale, ma quale opportunità per definire o ridefinire qualità di spazio architettonico e di paesaggio urbano. Blocchi ascensori esterni, scale di sicurezza, sistemi di rampe devono essere oggetto di una accurata progettazione, che valuti attentamente la possibile valorizzazione di ambienti e contesti anche nel consentire nuove destinazioni (torri paesaggistiche, esperienze espositive etc.) ed essere soluzioni ad esigenze

di adeguamento funzionale per i complessi sistemi impiantistici, quest'ultimi oggi con esigenze di spazio e di distribuzione sempre più in contrasto con la tutela strutturale dei manufatti.

Affrontare il tema dell'accessibilità in un'istituzione museale rende inoltre inevitabile il rapporto con il proprio contesto ambientale e sociale. Il museo in quanto istituzione al servizio della società e del suo sviluppo può costruire la propria credibilità e autorevolezza, per relazionarsi con gli organi di governo del proprio territorio e con la comunità, anche sul tema dell'accessibilità culturale. Ciò permette di avviare delle progettualità capaci di operare in un sistema di relazioni per contribuire a far crescere la cultura dell'accessibilità e della progettazione inclusiva.

Nell'affrontare la redazione di un piano va sempre ricordato che l'accessibilità non inizia e non termina all'ingresso del museo.

Nell'articolazione delle tematiche si è privilegiato l'approccio *Universal Design*, pur non escludendo in alcuni casi l'individuazione di servizi e dispositivi dedicati alle varie esigenze manifestate dai fruitori, anche attraverso l'individuazione di azioni definibili "accomodamenti ragionevoli".

## ACCESSIBILITÀ DALL'ESTERNO

### 1. SITO WEB

#### Obiettivi

Realizzare in ambiente digitale - rispettando gli atti e le norme nazionali e internazionali in materia di accessibilità dei siti web per le persone con esigenze specifiche<sup>16</sup> - uno spazio culturale del museo coerente con la missione dell'istituzione, assicurando la massima fruizione e utilizzo da parte di un vasto pubblico di utenti, fornendo informazioni e conoscenza, consentendo la produzione di contenuti culturali anche in una logica partecipativa.

#### Azioni | Progetti

- 1.1 Seguire, nella progettazione del sito, le linee guida di *design* per i siti web della Pubblica Amministrazione pubblicate dalla Agenzia per l'Italia digitale (AGID)<sup>17</sup>.
- 1.2 Applicare strategie di "design responsivo" (*Responsive Web Design*) per favorire la navigazione, e l'approfondimento dei contenuti anche tramite dispositivi mobili.
- 1.3 Seguire, nella redazione dei contenuti informativi, le principali regole di *copywriting* del web, finalizzate ad una lettura immediata e intuitiva dei testi. Applicare ai contenuti strategie organiche SEO (*Search Engine Optimization*) per garantire la messa in evidenza e la raggiungibilità degli stessi tramite i motori di ricerca.

<sup>16</sup> Vedi Allegato 2 "Fruizione e accessibilità: profili giuridici e strumenti di attuazione".

<sup>17</sup> <https://www.agid.gov.it/it/argomenti/linee-guida-design-pa> ovvero "Un sistema condiviso di riferimenti progettuali e visivi relativi al *design* dei siti e dei servizi della Pubblica amministrazione".

- 1.4 Considerare sempre che contenuti descrittivi e visuali presenti nell'*Home Page* devono orientare, affiancare e sostenere l'utente che per la prima volta raggiunge il sito web.
- 1.5 Prevedere un servizio di contatto diretto e indiretto al quale rivolgersi per ottenere tutte le informazioni sull'accessibilità (vedi paragrafo 2 "Contatti").
- 1.6 Attraverso l'applicazione del "Progetto A.D. Arte", inserire tutte le informazioni chiare, certe e verificate, sulle reali condizioni di accessibilità in riferimento a:
  - come raggiungere il museo (trasporto pubblico, privato, ciclabile, pedonale);
  - se e dove sono presenti posti auto riservati alle persone con disabilità munite di *pass*; se nell'area antistante è/non è consentito il transito alle auto; se è possibile parcheggiare sulle strisce blu nelle vie adiacenti;
  - orari;
  - costi interi, riduzioni, gratuità (per visitatori, in gruppo o singoli, accompagnatori, etc.);
  - le modalità di prenotazione dei servizi;
  - caratteristiche di accessibilità con la descrizione di tutti gli ingressi accessibili, i sistemi di percorrenza, le caratteristiche degli ascensori e le ubicazioni; i servizi a disposizione (toilette, luoghi di ristoro, auditorio, etc.); attrezzature e ausili a disposizione (audioguide e radioguide dotate di dispositivi di ascolto assistito e tastiera braille; sedia a ruote manuale; servizi di visita guidata per non vedenti o traduzione nella Lingua italiana dei segni (LIS), Americana (ASL) e/o *International Sign Language* (IS);
  - la presenza di guide o schede ad alta comprensibilità.
- 1.7 Nella consultazione del sito fornire alternative equivalenti con contenuti visivi e audio: video in Lingua dei Segni (per garantire l'accesso alle persone sorde segnanti), materiale (immagini, video etc.) con linguaggio facilitato mirato a particolari esigenze di pubblico (autismo, Alzheimer, etc.), sottotitoli e testi ad alta leggibilità secondo le norme dell'*easy-to-read* (adatte sia per le persone sorde che preferiscono la lingua scritta sia per le persone con disabilità intellettiva), testi e grafica comprensibili anche se consultati in monocromia (per le persone ipovedenti).
- 1.8 Prevedere la possibilità di scaricare materiale informativo audio (*podcast*) e *brochure* stampabili in formato A4 formulato secondo le norme dell'*easy-to-read*, con lettere grandi e contrasto scrittura-sfondo.
- 1.9 Aggiornare il sito per assicurare la correttezza e l'attualità dei contenuti.
- 1.10 Effettuare costante monitoraggio del comportamento degli utenti tramite strumenti appositi (ad es. Google Analytics), al fine di intercettare modalità d'uso del sito web, provenienza utente, termini oggetto di ricerca, flussi di navigazione, etc.

## 2. CONTATTI

### Obiettivi

Garantire un punto informativo al quale rivolgersi direttamente o in remoto, per avere informazioni sul museo.

### Azioni | Progetti

- 2.1 Prevedere sistemi di prenotazione e contatto telefonico diretto, o indiretto in remoto, seguiti da personale con una formazione di base dedicata ai temi dell'accessibilità. Nel caso di telefono prevedere l'uso di video-comunicazioni, tramite web, strumenti *instant* come le *chat* per assicurare tempestività nella risposta. Nell'uso delle email assicurare un servizio di risposta entro le 12 ore.
- 2.2 Per istituzioni grandi o istituzioni in rete prevedere un numero dedicato all'accessibilità, assicurando operatori *front-line* formati per affrontare adeguatamente le richieste di informazioni riguardanti le diverse forme di accessibilità e fornire approfondimenti sui servizi resi disponibili dal museo.

## 3. RAGGIUNGIBILITÀ

### Obiettivi

In sinergia con le amministrazioni comunali e gli enti competenti, assicurare il rapido e sicuro raggiungimento del museo da parte di tutti.

### Azioni | Progetti

- 3.1 Realizzare o aggiornare possibili segnaletiche lungo i percorsi in un approccio di sostenibilità, corretto impatto visivo, bassa manutenzione. Valutare l'opportunità che la segnaletica del museo nei luoghi della città (stazione, strade, piazze e parcheggi etc.) sia integrata da icone che possano immediatamente comunicare i servizi per l'accessibilità a disposizione.
- 3.2 Assicurare che i percorsi di accesso alla struttura museale (marciapiedi, viottoli, rampe etc.) siano di larghezza (>90 cm) e pendenza (<10%) adeguata, non presentino ostacoli (pali, arredi urbani, aperture temporanee di porte), piani disconnessi o eccessivamente sdruciolevoli.
- 3.3 Nel caso di aree di proprietà del Museo, realizzare parcheggi riservati alle auto con contrassegno o indicare zone per la sosta temporanea di mezzi a disposizione per persone con disabilità, assicurando il raccordo tra le diverse aree.
- 3.4 Nel caso fosse impossibile eliminare eventuali barriere architettoniche, poiché alla presenza di particolari e immutabili caratteristiche morfologiche di contesto o di edifici storici di particolare pregio, e in assenza di soluzioni con specifici ausili, prevedere un percorso alternativo per raggiungere l'ingresso accessibile, realizzato con cura, chiaramente segnalato, illuminato e mantenuto.

- 3.5 Prevedere forme di orientamento nella città con dispositivi di comunicazione diversi, utilizzando anche altre forme di riconoscimento alternative o integrative alla segnaletica come: illuminazione, arredi urbani, colore etc., al fine di facilitare il raggiungimento e l'individuazione del museo.
- 3.6 Definire accordi con le competenti istituzioni, enti, portatori di interesse per assicurare, nelle immediate vicinanze dell'accesso museale, fermate dedicate dei mezzi pubblici con salite e discese adeguate a tutti i fruitori (persone con disabilità, anziani, famiglie con bambini piccoli etc.), zone sosta taxi punti di chiamata, zone parcheggi riservate alle persone con disabilità, *car e bike sharing*, rastrelliere per biciclette.

## 4. ACCESSO

### Obiettivi

Assicurare un accesso agevole al museo.

### Azioni | Progetti

- 4.1 Creare un'immagine architettonica dell'ingresso che manifesti la presenza del museo nel contesto ambientale e permetta l'immediata individuazione dell'ingresso (pensilina di protezione, colore del portone d'ingresso, *banner*, standardi, differenziazione della pavimentazione, illuminazione etc.).
- 4.2 Nel caso di accesso tramite percorso alternativo prevedere a un'accurata valorizzazione, evitando che sia percepito quale "ingresso di servizio", quanto piuttosto spazio accogliente e confortevole, dove ricevere informazioni integrative sui servizi dedicati ad ampliare i livelli di accessibilità del museo.
- 4.3 Assicurare nelle aree adiacenti l'ingresso uno spazio adeguato e libero da ostacoli per il movimento di sedie a ruote, di mamme con passeggino etc.
- 4.4 Affrontare eventuali criticità dovute al formarsi di file per intensa affluenza di pubblico del museo prevedendo, nel rispetto del manufatto edilizio, e del contesto architettonico e paesaggistico, la realizzazione di spazi temporanei di attesa che, oltre a proteggere il pubblico da disagi ambientali (sole, pioggia etc.) ed evitare il sopraggiungere della stanchezza prima d'iniziare la visita museale, possano essere occasione per realizzare qualità spaziale, anticipare suggestioni culturali, fornire informazioni. Attuare in ogni caso delle politiche di gestione dei flussi (prenotazioni, tessere speciali etc.).
- 4.5 Valutare l'opportunità di inserire all'accesso del museo dei percorsi tattili e dei dispositivi sonori per aiutare ad individuare l'ingresso alle persone con disabilità visiva.
- 4.6 Assicurare informazioni di base all'esterno del museo (giorni di chiusura, orari, tipologie di biglietti, numero di telefono per informazioni, sito web, servizi per specifiche esigenze etc.).

## 5. INFORMAZIONI E ACCOGLIENZA INTERNA

### Atrio/Ingresso

#### Obiettivi

Rendere l'ingresso dei musei luoghi accoglienti e confortevoli nel quale orientarsi con rapidità.

#### Azioni | Progetti

- 5.1 Per quanto possibile prevedere aperture con porte automatiche (eventualmente anticipate da segnale sonoro), girevoli o con sistemi a spinta che non richiedano grossi sforzi all'apertura.
- 5.2 Realizzare adeguati piani di raccordo nel caso vi siano all'ingresso doppi distlivelli (<2,5 cm) a distanza ravvicinata (<60 cm).
- 5.3 Prevedere uno spazio accogliente di attesa nel quale sia anche possibile sedersi e anticipare l'esperienza museale attraverso specifici apparati comunicativi.
- 5.4 Valutare l'opportunità di integrare la comunicazione tradizionale *contotem* e schermi in cui siano presentate in Lingua italiana dei segni (LIS), e/o Americana (ASL) e/o *International Sign Language* (IS), oltre che con sottotitoli, le informazioni utili alla visita (tipologie biglietti, percorso di visita, possibilità di richiedere la guida, videoguide, etc.).
- 5.5 Creare piccoli spazi dedicati alla fruizione di visite virtuali degli ambienti non accessibili. La realizzazione dei prodotti audiovisivi deve essere di grande qualità per assicurare la gratificazione dei fruitori. Tutti i prodotti multimediali dovrebbero essere progettati garantendone la massima accessibilità a persone con disabilità psico-sensoriali e/o cognitive.
- 5.6 Prevedere, se possibile, l'allestimento di piccole zone comfort, con poltrona e *stand* di discrezione per consentire l'allattamento al seno dei neonati.
- 5.7 Prevedere la disponibilità di almeno due sedie a ruote e di sgabelli da mettere a disposizione dei fruitori lungo il percorso.

## 6. BIGLIETTERIA/INFORMAZIONI

### Obiettivi

Rendere immediata la possibilità di acquisire il titolo di accesso, richiedere e ricevere informazioni sull'istituzione culturale e sui servizi culturali erogati.

#### Azioni | Progetti

- 6.1 Dotare gli spazi di accesso del museo di comunicazioni redatte con scritte chiare e immediate (immagini e testi brevi) per facilitare persone con disabilità uditiva e cognitiva che possano avere difficoltà ad interloquire con il personale, o persone che abbiano necessità di tempi maggiori nell'acquisire ed elaborare informazioni (costo del biglietto, gratuità, servizi specifici come audioguide, *brochure* informative, piante d'orientamento etc.).

- 6.2 Prevedere una priorità d'ingresso per visitatori che esprimono particolari esigenze (persone con mobilità ridotta, anche temporanea, donne in stato di gravidanza, anziani, bambini etc.).
- 6.3 Gli arredi dei punti informativi, biglietterie, distribuzione materiale devono avere un'altezza e una sezione trasversale che permetta il diretto rapporto tra il personale e il fruitore, considerando l'accoglienza di persone su sedia a ruote, o di altezza limitata.
- 6.4 Collocare il personale di *front-office* in modo che sia garantita la corretta posizione rispetto all'altezza del viso, adeguata illuminazione per consentire un eventuale lettura labiale, una buona acustica di contesto per garantire il dialogo, integrazioni con forme di comunicazioni testuali predisposte.
- 6.5 Formare il personale di *front-office* affinché possa trovare le migliori modalità comunicative, rivolgendosi sempre alla persona con disabilità e non al suo accompagnatore, per venire incontro alle eventuali necessità rappresentate: accoglienza, indicazione, spiegazione dei percorsi e dei servizi museali, etc.
- 6.6 Valutare l'opportunità di prevedere un percorso tattile plantare, o dispositivi sonori, per condurre il visitatore con disabilità visiva dall'ingresso al punto informativo e/o biglietteria.
- 6.7 Utilizzare il contrasto cromatico e la differenziazione degli arredi per facilitare la rapida individuazione del punto informativo/biglietteria.

## 7. SERVIZI PER L'ACCOGLIENZA

### Obiettivi

Garantire servizi di accoglienza a diverse fasce di pubblico. Comunicare l'offerta di accessibilità.

#### Azioni | Progetti

- 7.1 Corredare la segnaletica identificativa del museo con icone che possano con immediatezza dare informazioni sui livelli di accessibilità presenti.
- 7.2 Specificare nella carta dei servizi del museo i servizi dedicati, gli ausili, le attrezzature e ogni forma di attenzione che l'istituzione dedica al tema dell'accessibilità fisica, sensoriale, cognitiva, sociale.
- 7.3 Far accedere al museo i cani di assistenza, (L. 37/1974 e ss. gg., secondo la quale le persone con disabilità visiva hanno diritto di accedere con il proprio cane-guida in tutti gli esercizi aperti al pubblico).
- 7.4 Per le istituzioni più grandi interessate da un flusso di visitatori notevole è opportuno rendere disponibile un servizio di assistenza per dare informazioni e supporto logistico ai visitatori con esigenze specifiche (singoli o gruppi). Tra questi considerare servizi di accompagnamento, lettori e interpreti dei segni, applicativi per *smartphone*, "dizionari" semplificati (per parole e immagini) su eventuali termini tecnici ricorrenti nel percorso.

- 7.5 Valutare l'opportunità di fornire *tablet* per fruire di servizi informativi - *virtual tour* - applicativi per ampliare l'esperienza museale o dedicati a particolari esigenze di utenza.
- 7.6 Prevedere in ogni singolo istituto servizi di visita guidata, laboratori, attività educative anche in Lingua dei Segni.
- 7.7 Valutare l'opportunità che alcuni servizi mirati ad ampliare l'accessibilità dell'esperienza museale, seppur non garantiti permanentemente, possano essere fruiti in giorni/orari prefissati e/o su prenotazione.
- 7.8 Nel caso di accoglienza di gruppi con particolari esigenze (Alzheimer, autismo etc.) concordare con personale specializzato le modalità di visita (piccoli gruppi, percorsi dedicati etc.).
- 7.9 Considerare la possibilità di intraprendere accordi con le associazioni territoriali rappresentative degli interessi delle persone con disabilità per la formazione del personale di accoglienza-valorizzazione del museo in Lingua italiana dei segni (LIS), Americana (ASL) e/o *International Sign Language* (IS)<sup>18</sup>.

## 8. GUARDAROBA

### Obiettivi

Consentire il servizio di guardaroba fruibile in piena autonomia.

#### Azioni | Progetti

- 8.1 Prevedere un servizio guardaroba/deposito bagagli, anche non presidiato che permetta il deposito di indumenti, ombrelli, bagagli di piccole dimensioni (bagagli a mano, etc.), passeggi.
- 8.2 Avere a disposizione armadiature accessibili a persone su sedia a ruote o con esigenze specifiche per le quali si richiedono altezza e profondità adeguata, ed aperture/chiusure facilitate.
- 8.3 Dotare gli armadietti di segni di riconoscibilità evidenti, e chiusure corredate di numeri in caratteri ad alta leggibilità e braille.

## 9. ORIENTAMENTO

### Obiettivi

Consentire al visitatore di sapere sempre dove si trova. In caso di emergenza assicurare il rapido allontanamento e la messa in sicurezza di tutte le persone.

<sup>18</sup> Si segnala a tal proposito la figura dell'educatore sordo: una persona sorda formata e specializzata nella mediazione che, insieme all'educatore o mediatore museale, possa garantire la partecipazione attiva ed interattiva dei visitatori sordi, oltre che alla visita, anche alle attività didattiche organizzate dal Museo (cfr. <http://formazione.ens.it/>).

### Azioni | Progetti

- 9.1 Prevedere all'ingresso del museo una mappa tattile di orientamento che rappresenti i vari livelli del museo e/o un plastico della struttura museale al fine di consentire di esplorare il luogo nel suo complesso. Valutare l'opportunità di corredare tale dispositivo con un audio descrittivo.
- 9.2 Realizzare una segnaletica di orientamento secondo le norme *ISO23601 safety identification - escape and evacuation plan signs*.
- 9.3 In un approccio *wayfinding*, operare per una facile e immediata relazione dell'utenza con lo spazio museale, consentendo il rapido orientamento individuale per fruire dei servizi e organizzare la visita secondo le proprie preferenze, come pure di abbandonare la struttura rapidamente in caso di emergenza.
- 9.4 La segnaletica deve essere leggibile, ben visibile, intuitiva, coerente con la strategia comunicativa del museo. Porre attenzione nel considerare che in presenza di segnaletica elettronica le informazioni importanti devono sempre essere garantite (soprattutto in caso di emergenza). Assicurare l'accessibilità della segnaletica in funzione delle varie esigenze manifestate, in particolare sensoriali e cognitive, prevedendola in braille, in caratteri ad alta leggibilità, con testi semplificati e con simboli (vedi la Comunicazione Aumentativa e Alternativa CAA), video in Lingua italiana dei segni (LIS), Americana (ASL) e/o *International Sign Language* (IS).

## 10. SERVIZI IGIENICI

### Obiettivi

Rendere il servizio igienico accessibile, comodo e confortevole.

#### Azioni | Progetti

- 10.1 Evitare soluzioni specializzate: il bagno deve adattarsi alle esigenze di tutti. È importante prevedere, se non tutti i servizi, almeno uno con spazi e misure adeguati al movimento di una sedia a ruote, o a persone con particolari ausili. Il wc va collocato ad un'altezza <45 cm e corredata di ausili di appoggio. Il pulsante per l'erogazione dell'acqua va collocato al di sopra del wc in modo da essere facilmente individuato anche dai non vedenti.
- 10.2 Le porte dei bagni devono essere immediatamente riconoscibili, anche attraverso il contrasto cromatico. Devono aprirsi all'esterno ed essere corredate di serrature che consentano l'apertura dall'esterno in caso di emergenza.
- 10.3 Dotare i locali di servizio di uno o più ganci per appendere borse e indumenti ad altezze diverse, per essere così utilizzati da persone su sedie a ruote/ o di ridotta altezza.
- 10.4 Valutare la possibilità di un servizio dedicato a mamme con bambini con adeguato spazio per il passeggino, o una piccola seduta dove collocare temporaneamente il bambino, oltre a un fasciatoio.

## 11. PUNTI DI RISTORO /CAFFETTERIE/BOOKSHOP

### Obiettivi

Consentire la piena accessibilità dei locali e delle attrezzature ad uso pubblico, la fruizione comoda e confortevole degli spazi e degli arredi.

### Azioni | Progetti

- 11.1 Organizzare i banchi di vendita articolando altezze e sezioni trasversali al fine di assicurare ad ogni tipo di pubblico di dialogare con il personale alle casse, consentire la visione dei prodotti in vendita, acquisire la merce, etc.
- 11.2 Prevedere tavoli e banchi di ristoro con uno spazio agevole per sedie a ruote.
- 11.3 Prevedere l'accesso di cani per l'assistenza, in osservanza della legge 37/1974 e ss. gg.

## 12. DISPOSITIVI DI SUPPORTO/AUSILI PER IL SUPERAMENTO DI SPECIFICHE DISABILITÀ (PERMANENTI O TEMPORANEE)

### Obiettivi

Individuare delle soluzioni idonee a migliorare i livelli di accessibilità del museo.

### Azioni | Progetti

- 12.1 Al fine di garantire l'ottimale funzionalità dei dispositivi di ausilio (meccanici, elettrici, elettronici) questi siano misurati puntualmente in relazione alla realtà propria dell'istituzione in cui si agisce considerando: il contesto, le caratteristiche della struttura, i flussi di pubblico, le effettive possibilità in termini di costi e professionalità.
- 12.2 Valutare l'opportunità di mettere a disposizione del pubblico con particolari esigenze i seguenti ausili:
  - Riproduzioni per esplorazione tattile.
  - Nel caso di oggetti tridimensionali:
    - a) copie al vero o, in via subordinata;
    - b) copie in scala.
  - Nel caso di dipinti, mosaici o figure di altro genere:
    - c) riproduzioni in bassorilievo o, in via subordinata;
    - d) disegni in rilievo;
    - e) immagini schematiche in rilievo.
  - Nel caso di monumenti:
    - f) modelli architettonici e volumetrici in scala o, in via subordinata;
    - g) bassorilievi delle facciate;
    - h) mappe tattili.

### Audioguide

È opportuno che le audioguide siano corredate di audio-descrizione e segni-guida, per garantirne l'usabilità da parte delle persone con disabilità sensoriali.

Ausili per difficoltà motorie

- a) *golf car*;
- b) *elettro scooter*;
- c) sedie a ruote gratuite;
- d) sedute pieghevoli portatili;

## 13. IL PERSONALE

### Obiettivi

Assicurare al pubblico servizi di qualità garantendo una accoglienza adeguata alle persone con esigenze specifiche.

### Azioni | Progetti

- 13.1 Il personale in un museo deve essere facilmente riconoscibile e identificabile non solo per motivi di sicurezza, ma per essere facilmente individuato dal pubblico in caso di richieste di informazioni, nell'ordinarietà come nell'emergenza.
- 13.2 Prevedere una formazione dedicata per un'accoglienza cortese, rispettosa, attenta a specifiche richieste relative a disabilità e ad esigenze particolari nella fruizione dei servizi museali. Il personale va, inoltre, istruito affinché valuti costantemente le situazioni di pericolo nella fruizione.
- 13.3 Prevedere aggiornamenti professionali dedicati all'accoglienza delle persone con esigenze specifiche, agli approcci comunicativi (ad esempio l'uso della Lingua dei segni), all'uso dei dispositivi di sicurezza e di primo soccorso dedicati a tutti i visitatori (defibrillatori etc.).
- 13.4 In caso di persone sorde è bene che sia garantito per istituto permanente o su prenotazione una unità di personale specializzato per la comunicazione con le persone sorde in italiano parlato e scritto (che abbia frequentato corsi di specializzazione specifici o, in alternativa, prevedere dei brevi corsi di formazione per il personale) e/o in Lingua italiana dei segni (interprete o in subordine persona che abbia raggiunto il 4° livello in Lingua dei segni)<sup>19</sup>.
- 13.5 Preparare il personale dedicato all'accompagnamento in caso di persone con esigenze specifiche.

<sup>19</sup> Cfr. anche *supra*, pag. 8 nota 3

## 14. DISTRIBUZIONE ORIZZONTALE E VERTICALE

### Superamento di dislivelli di quota

#### Obiettivi

Consentire di accedere a quote diverse dello spazio del museo utilizzando insicurezza scale, rampe, piattaforme elevatrici, ascensori. Considerare questi elementi non esclusivamente nella componente funzionale, ma come parti integranti dell'esperienza di visita.

#### Azioni | Progetti

- 14.1 Evitare di risolvere l'accessibilità al museo con servoscala e montascale (si è dimostrato un utilizzo non scevro da inconvenienti legati al forte disagio psicologico dell'utente e alle rilevanti esigenze di manutenzione), quanto piuttosto valutando l'introduzione di collegamenti verticali meccanizzati rampe. In ogni caso inserire questi elementi nel percorso quale occasione di ampliare l'esperienza museale del pubblico.
- 14.2 Prevedere una differenziazione della pavimentazione con la segnalazione plantare all'avvicinarsi della scala. Valutare l'integrazione con un avviso sonoro.
- 14.3 Prevedere il contrasto cromatico tra alzata e pedata per favorire la percezione visiva dei cambiamenti di quota dei gradini.
- 14.4 Nel caso di scale in pietra prevedere delle fasce antisdrucchiolo permanenti (lavorando direttamente sul materiale ed evitando quanto possibile una applicazione che nel tempo può degradarsi, a meno di non garantire una accurata manutenzione).
- 14.5 Verificare l'opportunità di applicare dei manicotti tattili (indicatori di direzione) sul corrimano delle scale.
- 14.6 Valutare la possibilità d'inserire nuove volumetrie, interne ed esterne alla struttura, accuratamente progettate per contenere piattaforme e ascensori. I nuovi elementi, accuratamente progettati dal punto di vista funzionale e formale, devono configurarsi come occasione per valorizzare la qualità spaziale dei contenitori e l'impatto paesaggistico della struttura.
- 14.7 Rivedere i blocchi ascensori considerando le esigenze di spazio di sedie a ruote, passeggini e relativi accompagnatori.
- 14.8 Prevedere nei vani ascensori: 1) la pulsantiera braille e sonora e l'annuncio sonoro del piano di fermata 2) il dispositivo telefonico per sordi che permetta di dialogare tramite *display*/schermo e la tastiera tra vano cabina e sala di emergenza.

## 15. DISTRIBUZIONE ORIZZONTALE

### Obiettivi

Consentire il pieno utilizzo degli spazi attraverso i collegamenti orizzontali eliminando ostacoli.

#### Azioni | Progetti

- 15.1 Facilitare la fruizione degli spazi.
- 15.2 Assicurare l'assenza di ostacoli lungo i percorsi di collegamento.
- 15.3 Valutare l'eventuale affaticamento nei percorsi inserendo sedute.
- 15.4 In presenza di due porte poste consecutivamente assicurare uno spazio interposto > 150 cm.
- 15.5 Non porre ostacoli al termine di una rampa e considerare sempre uno spazio di azione > di 150 cm x 150 cm.

## 16. ESPERIENZA MUSEALE

### Percorsi museali

#### Obiettivi

Consentire la piena fruizione di spazi e contenuti museali.

#### Azioni | Progetti

- 16.1 Evitare percorsi differenziati per tipologia di disabilità: l'esperienza museale è anche condivisione. Pur lasciando al visitatore la libertà di scegliere, consapevolmente e in autonomia la modalità di costruire la propria esperienza culturale ed emozionale, va colta l'opportunità di mediazione data dall'individuazione di itinerari che selezionino e ordinino alcune opere così da: a) graduare la complessità di lettura del patrimonio a partire da un livello semplificato adatto ad un pubblico in possesso di alfabetizzazione di base o con deficit cognitivi; b) esaltare le percezioni plurisensoriali, anche attraverso l'individuazione di un percorso multistrutturato (visivo-tattile-sonoro-olfattivo-gustativo); c) permettere di gestire tempi di visita considerando le esigenze del pubblico, ma anche di sicurezza di alcune sale.
- 16.2 Rivedere il "progetto museo" tenendo presenti le percorrenze facilitate (rampe o piccole piattaforme elevatrici) anche sfruttando le opportunità di adeguamento impiantistiche (antincendio, sistemi di condizionamento etc.).
- 16.3 Nel riadeguamento impiantistico per le esigenze di monitoraggio degli ambienti, sicurezza delle persone e delle opere, prevedere possibili integrazioni finalizzate a valorizzare, attraverso la tecnologia, l'accessibilità e l'accoglienza del pubblico (sistemi audio per non vedenti, video in Lingua italiana dei segni (LIS), e/o Americana (ASL) e/o *International Sign Language* (IS), avvisi luminosi, possibilità di rete *Wi-Fi* per scaricare applicativi o accedere a contenuti culturali in ambiente digitale etc.).

- 16.4 Considerare l'affaticamento museale, fisico e cognitivo, contemplare soste lungo il percorso nelle sale o in apposite aree dedicate a momenti di pausa, prevedendo anche piccoli spazi *comfort* per mamme con neonati o genitori con bimbi piccoli.
- 16.5 Affrontare il progetto di allestimento museale non trascurando gli aspetti fisiologici e psicologici della percezione visiva. Gli ambienti museali sono una struttura globale vissuta dalla singola persona in una dimensione spaziale e temporale; le scelte allestitivo, mai neutrali, possono essere oggetto di valutazione nel tempo per monitorare il grado di accessibilità fisica e cognitiva dell'esposizione.
- 16.6 Fermo restando che nei musei il divieto di poter toccare gli oggetti in esposizione da parte dei visitatori con disabilità visiva debba sempre essere adeguatamente motivato in funzione della loro tutela contro l'effettivo rischio di deterioramento, verificare la possibilità che manufatti di particolare interesse, seppur caratterizzati da vulnerabilità insite, possano essere fruiti attraverso esplorazione tattile tramite particolari accorgimenti.
- 16.7 Sottoporre preventivamente, *in itinere* ed al termine, i progetti da realizzare al vaglio delle associazioni di categoria e/o dei portatori di interesse del territorio, che ne riscontrino l'effettiva validità ai fini di una progettazione partecipata, in particolare, nel caso in cui si intenda indicare con i simboli dell'occhio e dell'orecchio barrato e/o altri simboli inerenti a specifiche esigenze un percorso dedicato a pubblici con disabilità.

## 17. DISPOSITIVI ESPOSITIVI

### Obiettivi

Assicurare la piena fruizione degli oggetti museali e la sicurezza degli stessi.

### Azioni | Progetti

- 17.1 Le vetrine devono permettere la fruizione visiva degli oggetti in esse custoditi e in alcuni casi degli apparati comunicativi (in rapporto all'altezza dei bambini e ai visitatori su sedia a ruote etc.), sono da evitare fenomeni di riflessi, abbagliamento o, viceversa, di ombreggiatura. Va, inoltre, realizzato l'opportuno contrasto cromatico e luminoso tra oggetti esposti e fondi al fine di assicurare la migliore percezione degli stessi.
- 17.2 Valutare le visuali degli oggetti in relazione ad altezza, accessibilità, percorrenze, ostacoli temporanei, didascalie, pannelli, segnaletica.
- 17.3 Nel caso di piedistalli, gli stessi e gli oggetti sopra posizionati debbono essere fissati in modo che siano evitate oscillazioni e cadute dei beni esposti, soprattutto in caso di esplorazione tattile delle opere.

## 18. POSTAZIONI MULTIMEDIALI

### Obiettivi

Assicurare ampia fruizione dei contenuti digitali.

### Azioni | Progetti

- 18.1 Nel caso di postazioni video e/o tavoli interattivi garantire la piena accessibilità degli stessi in relazione a specifiche esigenze (ad es. visitatori su sedia a ruote o con altezza limitata).
- 18.2 L'altezza e gli angoli visuali di postazione video da fruire in piedi devono essere adatti ad una visione altezza-bambino o da sedia a ruote, così come eventuali comandi, schermi *touch*, tastiere, cuffie audio. Vanno verificati ed eliminati possibili riflessi sui *monitor*.
- 18.3 Prevedere per gli audiovisivi dei sottotitoli in sostituzione dei contenuti sonori, delle finestre in Lingua italiana dei segni (LIS), e/o Americana (ASL) e/o *International Sign Language* (IS) o del materiale scritto con caratteri chiare adatti anche agli ipovedenti.
- 18.4 Valutare, laddove non sia prevista, l'opportunità di avere l'audio-descrizione per le persone con disabilità visiva.
- 18.5 In caso di audio la voce narrante deve essere chiara ed eventuali suoni di fondo non devono sovrastare o risultare come fastidiosi rumori di sottofondo<sup>20</sup>.

## 19. SPAZI MUSEALI ESTERNI

### Obiettivi

Consentire la qualità dell'esperienza culturale e la fruizione in sicurezza dei percorsi di visita.

### Azioni | Progetti

- 19.1 Garantire esperienze museali concentrate in percorsi non eccessivamente lunghi, su fondi non sconnessi o troppo sdruciolevoli. I percorsi devono essere di larghezza adeguata con rampe di pendenze contenute. Nel caso di scale, assicurare l'altezza regolare dei gradini e la presenza di corrimani in entrambi i lati. Segnalare eventuali ostacoli.
- 19.2 Nella realizzazione dei percorsi è bene operare in armonia con le situazioni morfologiche utilizzando materiali che possano consentire facilmente le condizioni di accessibilità e sicurezza (materiali reversibili, di ottima resistenza etc.) con bassa manutenzione.
- 19.3 Prevedere segnaletica di orientamento e di comunicazione culturale integrata (pannelli, mappe tattili, indicazioni con testi semplificati, etc.) opportunamente collocata.

<sup>20</sup> Rappresenta un valore aggiunto la presenza di dispositivi / strumenti di ausilio informatici per non vedenti (ad esempio tastiere speciali).

- 19.4 Inserire sedute per la sosta privilegiando luoghi ombreggiati caratterizzati da viste panoramiche o visuali strategiche dal punto di vista dell'esperienza museale.
- 19.5 Verificare costantemente la presenza di elementi sporgenti pericolosi, in particolare in spazi naturali prevedendo una costante manutenzione del verde.
- 19.6 Inserire fontanelle d'acqua con piani accessibili e altezza e aperture opportune per le diverse tipologie di utenti.
- 19.7 In aree molto grandi e poco presidiate prevedere dispositivi di allarme in caso di difficoltà.
- 19.8 Realizzare punti di affaccio su aree non facilmente raggiungibili e/o percorribili; in alternativa organizzare punti di fruizione virtuale.
- 19.9 Prevedere in siti culturali di notevole dimensione percorsi carrabili per il trasporto su mezzi motorizzati elettrici di visitatori con specifiche esigenze.
- 19.10 Prevedere una dotazione di ausili tecnologici (*elettro scooter, golf car* etc.) per superare notevoli distanze o pendenze.

## 20. COMUNICAZIONE

### Obiettivi

Svolgere la funzione comunicativa<sup>21</sup> dell'istituto culturale in una logica di dialogo e partecipazione<sup>22</sup> sia in ambiente fisico che digitale.

### Azioni | Progetti

- 20.1 Definire una strategia comunicativa complessiva del museo coerente con la propria missione che garantisca la partecipazione di tutti alle attività culturali dell'istituto, nella fruizione così come nella produzione dei contenuti.
- 20.2 Avere un approccio di *visual design* che consideri ambienti, testi, immagini.
- 20.3 Nel caso di comunicazione scritta prevedere testi chiari che considerino grandezza dei caratteri, interlinea, contrasto testo/sfondo, adeguata illuminazione ed un livello di comunicazione facilitato, per assicurare la comprensione dei contenuti di base a chiunque abbia difficoltà cognitive o linguistiche attraverso l'utilizzo dell'*easy-to-read* e della Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA). Utilizzare elementi grafici (ideogrammi, illustrazioni etc.) che possano alleggerire la comunicazione scritta ed aiutare ad esplicitarne i concetti.

21 Vedi definizione di Museo di ICOM (Seoul 2004) e la Raccomandazione UNESCO sui Musei (Parigi 2015).

22 A questo proposito vedi la Convenzione di Faro e, in particolare, l'art. 12 ove si sottolinea la necessità della partecipazione democratica dei cittadini "al processo di identificazione, studio, interpretazione, protezione, conservazione e presentazione del patrimonio culturale" nonché "alla riflessione e al dibattito pubblico sulle opportunità e sulle sfide che il patrimonio culturale rappresenta". Al centro sono dunque i cittadini, per cui bisogna "promuovere azioni per migliorare l'accesso al patrimonio culturale, in particolare per i giovani e le persone svantaggiate, al fine di aumentare la consapevolezza sul suo valore, sulla necessità di conservarlo e preservarlo e sui benefici che ne possono derivare".

- 20.4 Collocare gli apparati comunicativi considerando l'altezza di fruizione anche di bambini e persone su sedie a ruote.
- 20.5 Nel caso di didascalie poste in basso verificare l'effettiva visibilità in rapporto alla grandezza dei caratteri, contrasto cromatico, inclinazione piano di lettura, ombreggiatura. Il pubblico non deve essere messo in condizione di piegarsi nella lettura con il rischio di cadere, creare ostacolo agli altri, porre a rischio le opere.
- 20.6 Prevedere dei *focus* di approfondimenti tecnici che garantiscano la comprensione di alcune terminologie specialistiche utilizzate nella comunicazione.
- 20.7 Prevedere oltre ai cataloghi e alle guide agili, *brochure* con testi semplici e immediati, tradotte in lingue diverse e in braille.
- 20.8 Rendere possibile l'integrazione della comunicazione scritta con *file podcast* scaricabili, postazioni audio o *App* per la trasmissione dei contenuti specifici. In presenza di materiali audio e video, verificarne l'accessibilità per persone con disabilità sensoriali e cognitive, prevederne l'audio-descrizione e l'affiancamento con video in Lingua italiana dei segni (LIS), e/o Americana (ASL) e/o *International Sign Language* (IS).
- 20.9 Dotare i sistemi di audioguide di tecnologia assistita.
- 20.10 Utilizzare sistemi di *QRcode*, RFID o Beacon a condizione che il sistema sia compatibile con le tecnologie assistite.
- 20.11 Nel caso di visite guidate, valutando la tipologia di pubblico, prevedere piccoli gruppi e un livello di comunicazione semplificato tradotto in più lingue. Nel caso di persone sorde assicurarsi che abbiano sempre l'accessibilità visiva per consentire loro la lettura labiale e/o poter comprendere l'interprete in Lingua italiana dei segni (LIS), e/o Americana (ASL) e/o *International Sign Language* (IS) attraverso il canale gestuale (è necessario al riguardo una buona illuminazione dell'ambiente, evitare il controluce, evitare di parlare mentre si cammina o mentre l'attenzione visiva è concentrata sull'opera, etc.).
- 20.12 Prevedere pannelli braille fruibili in posizione eretta.
- 20.13 Prevedere schede di sala semplificate per essere scaricate in formato digitale (o in alternativa da ritirare anche in formato cartaceo alla biglietteria).
- 20.14 Le mappe di orientamento devono essere complete, aggiornate e corrispondenti alla specifica realtà, immediatamente percettibili, chiare (semplificate e senza ambiguità), pragmatiche (pochi e utili contatti), posizionate in punti facilmente raggiungibili, ben illuminate (senza i frequenti effetti riflesso) supportate da comunicazioni coerenti, corredate da comunicazioni tattili ed eventualmente integrate da audio-descrizione accessibile e da video in Lingua italiana dei segni (LIS), e/o Americana (ASL) e/o *International Sign Language* (IS).
- 20.15 Integrare il sito web con sezioni dedicate alla fruizione in ambiente digitale delle collezioni.

- 20.16 Nel definire la *web strategy* del museo considerare i *social network* non solo come strumento per comunicare le proprie attività ma quale mezzo per raggiungere nuovi pubblici e relazionarsi attivamente con gli stessi, creare un dialogo con i professionisti, sviluppare il senso di appartenenza al patrimonio, ricevere dei *feedback*, poter avviare sperimentazioni per sostenere la produzione di nuovi contenuti culturali.
- 20.17 Realizzare attività di promozione attraverso:
- materiale cartaceo, riviste di settore;
  - tour operator* specializzati nel turismo accessibile;
  - attività realizzate anche in partenariato con associazioni di categoria e portatori di interessi a vario titolo.

## 21. SICUREZZA

Percorso museale

### Obiettivi

Rendere i luoghi e le attività del museo sicuri.

### Azioni | Progetti

- 21.1 Con particolare riguardo alle persone con disabilità intellettiva, inserire in una possibile guida da offrire all'ingresso con indicazioni sul comportamento da tenere in caso di pericolo o di imprevisto ma, soprattutto, sensibilizzare e preparare il personale ad agire in tali casi tranquillizzando e/o accompagnando i visitatori.
- 21.2 Verificare la presenza di elementi pericolosi lungo i percorsi anche in relazione alla diversa tipologia di pubblico (altezza bambino, altezza sedia a ruote etc.).
- 21.3 Nel caso di oggetti o componenti adibiti alla percezione tattile verificare costantemente lo stato delle superfici (consunzione, elementi taglienti, viti che sporgono, etc.) e l'accurata pulizia.
- 21.4 Utilizzare pavimentazioni che garantiscano l'attrito nella percorrenza evitando rischi di cadute.
- 21.5 Segnalare attraverso colori, cambiamento di materiale o illuminazione eventuali dislivelli o salti di quota. Tale operazione va condotta in una logica di *visual design* in coerenza con la strategia comunicativa del museo.
- 21.6 Valutare l'opportunità che rampe e scale siano dotati di dispositivi sonori che segnalino le aree terminali degli elementi.

## 22. EMERGENZA

### Obiettivi

Assicurare una pronta risposta all'emergenza per la rapida messa in sicurezza di persone e beni culturali.

### Azioni | Progetti

- 22.1 Dotarsi di un Piano di Sicurezza ed Emergenza attento al tema dell'accessibilità e che valuti le situazioni connesse alle specifiche esigenze manifestate dai fruitori.
- 22.2 Assicurare la formazione del personale per lo svolgimento delle procedure previste in caso di emergenza.
- 22.3 Rendere riconoscibile il sistema di esodo attraverso:
- la segnaletica di sicurezza UNI EN ISO 70 10 correttamente posizionata e dimensionata;
  - la configurazione architettonica degli spazi anche in relazione agli allestimenti temporanei o mobili;
  - la differenziazione luminosa e coloristica;
  - la corretta identificazione direzionale;
  - la corretta identificazione delle uscite di emergenza;
  - l'uso di sensori acustici.
- 22.4 Valutare la collocazione e le dimensioni della segnaletica di emergenza in rapporto alla posizione delle persone (vedi norme UNI EN 1838).
- 22.5 Pur mantenendo la coerenza comunicativa istituzionale, non va sottovalutata, in caso di emergenza, l'importanza di utilizzare simbologie standardizzate a livello internazionale che permettono un riconoscimento universale dei segnali da parte dei pubblici (vedi anche norma ISO 16069).
- 22.6 Collocare planimetrie semplificate, correttamente orientate, dove sia indicato in modo chiaro la posizione del lettore (es.: voi siete qui) e il *layout* di esodo (vedi norma ISO 23601).
- 22.7 Evitare quanto possibile di usare il colore rosso negli allestimenti considerando che s'identifica questo colore con il pericolo.
- 22.8 Dotare le porte scorrevoli di emergenza di dispositivi automatici di apertura a sicurezza ridondante.
- 22.9 Assicurare il personale preposto ad avvisare o prestare aiuto ai visitatori sordi.

## 23. PROCEDURE GESTIONALI

### Manutenzione

#### Obiettivi

Assicurare il corretto funzionamento dei dispositivi finalizzati ad ampliare l'accessibilità degli spazi e contenuti museali.

#### Azioni | Progetti

- 23.1 Verificare quotidianamente la presenza di ostacoli, seppur temporanei, dei percorsi e delle aree di percorrenza.
- 23.2 Provvedere alla pulizia costante delle superfici oggetto di esperienze tattili.
- 23.3 Verificare l'usura dei materiali (sconnessione pavimenti, superfici, sistemi d'interazione meccanica etc.) e provvedere alla sistemazione o sostituzione.
- 23.4 Programmare il controllo del funzionamento di eventuali dispositivi elettrici (ascensori, servo scale, piattaforme elevatrici etc.) ed elettronici (collegamenti di sicurezza, sistemi audiovisivi etc.)

## 24. MONITORAGGIO

#### Obiettivi

Definire meccanismi di monitoraggio che possano verificare i livelli di accessibilità nel tempo.

#### Azioni | Progetti

- 24.1 Attivare forme di collaborazione con associazioni rappresentative degli interessi delle persone con disabilità per la verifica costante insieme ai diretti fruitori dei dispositivi e dei servizi attivati, per ampliare l'accessibilità dell'istituzione al fine di rendere possibile il percorso di miglioramento nel tempo.
- 24.2 Prevedere test di gradimento per valutare dispositivi predisposti e servizi attivati al fine di definire e realizzare azioni correttive.

## Allegato 2

### Fruizione e accessibilità: profili giuridici e strumenti di attuazione<sup>23</sup>

#### PREMESSA

La politica di valorizzazione del patrimonio culturale, storico, artistico e archeologico, deve temperare e integrare le esigenze di conservazione e di tutela attiva con quelle di piena fruizione e di *accessibilità ampliata* (nonché di sicurezza) dei luoghi della cultura, e di sostenibilità economica degli interventi. Ciò in linea con quanto già espresso in atti e norme nazionali e internazionali adottati con l'obiettivo di assicurare la concreta attuazione del *diritto di accesso per tutti alla cultura* come indicato nell'art. 12 della **Convenzione di Faro**<sup>24</sup> che evidenzia la necessità di "promuovere azioni per migliorare l'accesso all'eredità culturale, in particolare per i giovani e le persone svantaggiate, al fine di aumentare la consapevolezza sul suo valore, sulla necessità di conservarlo e preservarlo e sui benefici che ne possono derivare".

Giova al riguardo definire una scala di priorità nella realizzazione degli interventi che, in relazione alla disponibilità delle risorse economiche, consenta una programmazione di breve, medio e lungo periodo.

A tal fine, occorre che siano condivisi da tutti i soggetti, a diverso titolo coinvolti, alcuni assunti di base codificati dalla normativa internazionale, europea ed interna.

Anzitutto la centralità del concetto di «**persona con disabilità**» che - secondo quanto delineato dalla Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute (ICF, 2001) elaborata dall'Organizzazione Mondiale della Sanità - sposta il fulcro della questione dalla malattia dell'individuo alla disabilità intesa quale prodotto di fattori ambientali, fisici e sociali e di inadeguate o insufficienti risposte che la società fornisce alle persone che hanno bisogni particolari. Un tale approccio richiama ad una più forte responsabilità tutti coloro che sono coinvolti a gestire un luogo aperto al pubblico, quali sono un museo, un complesso monumentale, un'area o un parco archeologico.

In seconda istanza, un'idea di **accessibilità** - di spazi ed oggetti - da interpretare in chiave ampia e multidimensionale (mobilità, orientamento, raggiungibilità, usabilità, comunicazione, informazione, comprensibilità e facilità d'uso, autonomia, sicurezza, piacevolezza).

Si tratta di concetti che richiedono, per poter essere attuati, l'applicazione di diversi strumenti quali la **progettazione universale** e la **messa a sistema della formazione e dell'aggiornamento del personale**, necessari per garantire il giusto approccio ai temi della fruizione ampliata.

<sup>23</sup> La Direzione generale Musei del Ministero per i Beni e le Attività Culturali intende esprimere un particolare ringraziamento alla Dott.ssa Valentina della Fina, Primo Ricercatore presso l'Istituto di Studi Giuridici Internazionali del CNR di Roma, per la preziosa ed ampia consulenza fornita alla stesura del presente documento.

<sup>24</sup> Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società, Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society, Faro, 27.X.2005.

Ulteriori strumenti per assicurare l'effettiva attuazione degli standard di accessibilità e della legislazione pertinente sono la previsione di meccanismi di **monitoraggio** e, allo stesso tempo, il **coinvolgimento e la consultazione delle associazioni rappresentative degli interessi delle persone con disabilità**.

Si è pertanto scelto di analizzare i numerosi provvedimenti normativi, stratificatisi nel tempo, e gli atti di indirizzo in tema di disabilità e di beni culturali adottati a livello internazionale, europeo e italiano (anche con specifico riguardo agli atti di iniziativa del Ministero), attraverso le **6 chiavi di lettura** sopra richiamate (*persona con disabilità, accessibilità, progettazione universale, formazione e aggiornamento, monitoraggio, coinvolgimento e consultazione*) al fine di mettere a disposizione una base di conoscenza aggiornata che supporti i tecnici dell'Amministrazione nell'orientare le scelte strategiche e ponderare accuratamente le decisioni operative.

La sequenza cronologica dei provvedimenti fa emergere l'azione virtuosa - spesso precorritrice - intrapresa in materia di accessibilità dal Ministero, da anni impegnato nella costruzione di un "*habitat* giuridico, fisico e culturale amico della disabilità"<sup>25</sup> affinché la fruizione pubblica del patrimonio culturale sia pienamente realizzata e, più in generale, trovi coerente attuazione quell'inderogabile dovere di solidarietà sancito dall'art. 3 della nostra Carta costituzionale.

## 1. PERSONA CON DISABILITÀ

La **Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute** (ICF, 2001) - adottata dall'Organizzazione Mondiale della Sanità - introducendo il termine «persona con disabilità» delinea in modo rivoluzionario un nuovo concetto: ogni persona, nell'arco della propria vita, può trovarsi in una particolare situazione di salute tale da creare condizioni di disabilità. Ciò si verifica quando l'ambiente in cui la persona vive non è idoneo poiché limita o annulla le sue capacità funzionali e di partecipazione sociale. In base alla Classificazione, la disabilità è, infatti, la conseguenza di una complessa relazione tra lo stato di salute di un individuo e il contesto in cui vive.

La **Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità** (C.R.P.D.) - adottata dall'Assemblea generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite il 13 dicembre 2006 ed entrata in vigore il 3 maggio 2008 - assorbe questo concetto e codifica il modello di disabilità sulla base dei diritti umani e delle libertà fondamentali.

Nel Preambolo, si afferma che *la disabilità è un concetto in evoluzione e che è il risultato dell'interazione tra persone con minorazioni e barriere attitudinali ed ambientali, che impediscono la loro piena ed effettiva partecipazione nella società su una base di parità con gli altri*.

La Convenzione, quindi, sancisce un nuovo approccio alla disabilità che riconduce la condizione di disabile all'esistenza di barriere di diversa natura ed identifica nel superamento di tali barriere l'obiettivo da raggiungere.

<sup>25</sup> Tratto da intervento del Presidente della Repubblica Giorgio Napolitano in occasione della Giornata Internazionale delle persone con disabilità - Palazzo del Quirinale, Roma 3 dicembre 2007.

## Norme internazionali vincolanti

### - Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità

L'art. 1 (Scopo), par. 2, indica alcuni criteri per individuare le persone con disabilità (*quanti hanno menomazioni fisiche, mentali, intellettive o sensoriali a lungo termine che in interazione con varie barriere possono ostacolare la loro piena ed effettiva partecipazione nella società su base di eguaglianza con gli altri*) cui si dovrebbero conformare gli ordinamenti interni degli Stati Parti<sup>26</sup>, come raccomandato in più occasioni dal Comitato di controllo della Convenzione nelle osservazioni conclusive relative ai rapporti nazionali.

## Norme dell'Unione europea vincolanti

### - Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea<sup>27</sup>

L'art. 21 (Non discriminazione) vieta *qualsiasi forma di discriminazione fondata, in particolare, sul sesso, la razza, il colore della pelle o l'origine etnica o sociale, le caratteristiche genetiche, la lingua, la religione o le convinzioni personali, le opinioni politiche o di qualsiasi altra natura, l'appartenenza ad una minoranza nazionale, il patrimonio, la nascita, la disabilità, l'età o l'orientamento sessuale*.

L'art. 26 (Inserimento dei disabili) afferma che *l'Unione riconosce e rispetta il diritto delle persone con disabilità di beneficiare di misure intese a garantirne l'autonomia, l'inserimento sociale e professionale e la partecipazione alla vita della comunità*.

La Carta affronta il tema della disabilità con un duplice approccio: da un lato, sottolinea l'esistenza delle discriminazioni attuate nei confronti delle persone con disabilità, al pari delle discriminazioni sessuali, razziali, etniche, religiose, etc. e richiede la loro eliminazione; dall'altro, afferma l'esigenza di attuare strategie per l'inclusione e le pari opportunità per tutti, ivi comprese le persone con disabilità.

## Normativa italiana

Nella legislazione italiana manca un concetto unitario di disabilità e la **Legge n. 104/1992, Legge-quadro per l'assistenza, l'integrazione sociale e i diritti delle persone handicappate**, contiene la definizione, ormai superata, di persona handicappata non conforme alla Convenzione (come sottolineato anche dal Comitato dell'Organizzazione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità nelle Osservazioni conclusive sul rapporto iniziale dell'Italia adottate nel 2016)<sup>28</sup>.

<sup>26</sup> Inclusa l'Italia che ha ratificato la Convenzione con Legge n. 18 del 3 marzo 2009.

<sup>27</sup> La Carta, proclamata ufficialmente a Nizza il 7 dicembre 2000 dal Parlamento europeo, dal Consiglio e dalla Commissione e riproclamata il 12 dicembre 2007 a Strasburgo, è diventata giuridicamente vincolante nell'UE con l'entrata in vigore del Trattato di Lisbona, nel dicembre 2009, e ha assunto lo stesso valore giuridico dei Trattati dell'Unione.

<sup>28</sup> "The Committee recommends that the State party adopt a concept of disability in line with the Convention and ensure legislation is enacted that incorporates the new concept in a homogeneous manner across all levels and regions of government and territories", vedi CRPD/C/ITA/CO/1, 6 October 2016, par. 6.

**Le Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d'interesse culturale** (Decreto del Ministero per i beni e le attività culturali del 28 marzo 2008) tengono conto del nuovo modello della disabilità individuato nella Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità il cui significato diventa anche la chiave per definire - in modo esteso ed articolato - il concetto di barriera architettonica comprendente *elementi della più svariata natura, che possono essere causa di limitazioni percettive, oltre che fisiche, o particolari conformazioni degli oggetti e dei luoghi che possono risultare fonte di disorientamento, di affaticamento, di disagio o di pericolo.*

## 2. ACCESSIBILITÀ DI TUTTO PER TUTTI NEI LUOGHI DELLA CULTURA

Con la **Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità** l'accessibilità assume una declinazione multidimensionale e diventa una delle priorità da conseguire per realizzare i diritti fondamentali delle persone con disabilità.

L'importanza dell'accessibilità è riconosciuta tra i punti cardine del Preambolo e tra gli otto principi generali elencati nell'art. 3, par. f, quale possibilità per le persone con disabilità di godere pienamente di tutti i diritti umani e delle libertà fondamentali, tra cui il diritto di partecipare alla vita culturale sancito dall'art. 30, su base di uguaglianza con gli altri e nel rispetto del principio di non discriminazione<sup>29</sup>.

### Norme internazionali vincolanti

#### - Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità

L'art. 9 (**Accessibilità**) delinea un concetto ampio di accessibilità che abbraccia l'accesso all'ambiente fisico, sociale, economico e culturale, ai trasporti, all'informazione e alla comunicazione, compresi i sistemi e le tecnologie di informazione e comunicazione, e ad altre attrezzature e servizi aperti o forniti al pubblico<sup>30</sup>.

In base all'art. 9 discendono una serie di *obblighi* che, per quanto riguarda l'accesso ai luoghi del patrimonio culturale, possono individuarsi nei seguenti:

- identificare ed eliminare ostacoli e barriere agli edifici, e altre strutture interne ed esterne (come ha chiarito il Comitato della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità sono incluse anche le aree dove si svolgono attività culturali, v. Commento generale n. 2/2014, par. 17) e ai servizi di informazione, comunicazione e altri, compresi i servizi informatici;

<sup>29</sup> I principi di *eguaglianza e non discriminazione* sono il cardine della normativa internazionale a tutela dei diritti umani. Nella Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità il principio di *non discriminazione* delle persone con disabilità è compresa tra i principi generali ex art. 3, mentre l'obbligo degli Stati parti di garantire l'eguaglianza delle persone con disabilità è previsto tra gli obblighi generali ex art. 4. L'art. 2 della Convenzione definisce l'espressione "discriminazione fondata sulla disabilità", mentre l'art. 5 stabilisce il principio di eguaglianza formale e sostanziale delle persone con disabilità che deve essere garantito negli ordinamenti interni degli Stati parti. L'art. 6 della CRPD dedicato alle donne con disabilità introduce, inoltre, il concetto di "discriminazione multipla".

<sup>30</sup> Tale ampia accezione è stata confermata dal Comitato sui diritti delle persone con disabilità nel Commento generale n. 2/2014 sull'art. 9 (CRPD/C/GC/2, 22 May 2014).

- sviluppare, promulgare e monitorare l'applicazione degli *standard minimi* delle *linee guida* per l'accessibilità alle strutture ed ai servizi aperti o forniti al pubblico e verificarne l'applicazione;
- garantire che gli organismi privati, che forniscono strutture e servizi aperti o forniti al pubblico, tengano conto di tutti gli aspetti dell'accessibilità per le persone con disabilità;
- fornire una formazione relativa ai problemi di accesso con cui si confrontano le persone con disabilità a tutti gli interessati;
- dotare le strutture e gli edifici aperti al pubblico di segnaletica in caratteri braille e in formati facilmente leggibili e comprensibili;
- mettere a disposizione forme di assistenza da parte di persone o animali e servizi di mediazione, incluse guide, lettori e interpreti professionisti esperti nella lingua dei segni, allo scopo di agevolare l'accessibilità a edifici ed altre strutture aperte al pubblico;
- promuovere altre forme idonee di assistenza e di sostegno a persone con disabilità per garantire il loro accesso all'informazione.

L'art. 21 (**Libertà di espressione e opinione e accesso all'informazione**), a partire dalla nozione di *comunicazione* posta all'art. 2, precisa i principi indicati nell'art. 9 relativi all'accesso alle informazioni esplicitando quali sono le misure da adottare per favorire un'informazione e una comunicazione accessibile, tra cui:

- a) mettere a disposizione delle persone con disabilità le informazioni destinate al grande pubblico in forme accessibili e mediante tecnologie adeguate ai differenti tipi di disabilità, tempestivamente e senza costi aggiuntivi;
- b) accettare e facilitare nelle attività ufficiali il ricorso da parte delle persone con disabilità, alla lingua dei segni, al braille, alle comunicazioni aumentative ed alternative e ad ogni altro mezzo, modalità e sistema accessibile di comunicazione di loro scelta;
- c) richiedere agli enti privati che offrono servizi al grande pubblico, anche attraverso internet, di fornire informazioni e servizi con sistemi accessibili e utilizzabili dalle persone con disabilità;
- e) riconoscere e promuovere l'uso della Lingua dei Segni.

L'art. 30 (**Partecipazione alla vita culturale e ricreativa, agli svaghi ed allo sport**) chiede agli Stati Parti di riconoscere il diritto delle persone con disabilità a partecipare, su base di uguaglianza con gli altri, alla vita culturale e di prendere tutte le misure appropriate affinché siano garantiti:

- l'accesso ai prodotti culturali in formati accessibili;
- l'accesso a luoghi di attività culturali, come teatri, musei, cinema, biblioteche e servizi turistici, e, per quanto possibile, l'accesso a monumenti e siti importanti per la cultura nazionale.

## Norme internazionali di indirizzo

### - Regole **standard** per il raggiungimento delle pari opportunità per le persone con disabilità del 1993

Fra gli atti più rilevanti emanati dalle Nazioni Unite, si citano, proprio per la particolare attenzione prestata all'accessibilità, le "Regole standard per il raggiungimento delle pari opportunità per le persone con disabilità" (risoluzione 48/1996 dell'Assemblea generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite del 20 dicembre 1993).

La **Regola 5** "Accessibilità" raccomanda agli Stati di riconoscere l'importanza centrale dell'accessibilità nel processo di realizzazione delle pari opportunità in ogni sfera della vita sociale e, pertanto, di introdurre programmi di azione per rendere accessibili - alle persone con disabilità di ogni tipo - gli ambienti fisici e trovare gli strumenti per rendere accessibili l'informazione e la comunicazione.

La **Regola 10** "Cultura" chiede agli Stati di promuovere l'accessibilità e la disponibilità di spazi per manifestazioni e servizi culturali, come i teatri, i musei, i cinema e le biblioteche per le persone con disabilità.

### - Dichiarazione di principi su "Costruire la società dell'informazione: una sfida globale nel Nuovo Millennio" adottata a Ginevra nel 2003

La costruzione di una Società dell'Informazione fondata sulla persona, inclusiva e orientata allo sviluppo, è il tema al centro del primo Vertice mondiale sulla Società dell'informazione del XXI secolo promosso dalle Nazioni Unite, secondo cui l'accesso alla rete è una "componente essenziale della cittadinanza"<sup>31</sup> e un diritto fondamentale di tutti per partecipare pienamente alla vita sociale. In questa prospettiva, come viene dichiarato al paragrafo 13 della Dichiarazione, è necessario tenere in particolare considerazione le speciali necessità delle persone con disabilità.

### - Strategia del Consiglio d'Europa sui diritti delle persone con disabilità 2017-2023

L'accessibilità rientra tra le cinque aree prioritarie con un riferimento esplicito agli artt. 9 e 21 della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (paragrafi 55 e 57).

## Norme dell'Unione Europea vincolanti<sup>32</sup>

### - Decisione (UE) 2017/864 del Parlamento europeo e del Consiglio del 17 maggio 2017

31 S. Rodotà, *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, Roma-Bari 2004, pag. 94.

32 Vi sono direttive dell'Unione Europea che trattano di accessibilità collegandola alla sicurezza dei luoghi di lavoro (v. Direttiva del Consiglio 89/654/CEE del 30 novembre 1989) o all'armonizzazione delle legislazioni in materia di ascensori (Direttiva 95/16/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 29 giugno 1995 e successive modifiche).

Tra le finalità dell'*Anno europeo del patrimonio culturale 2018*, la Decisione UE 2017/864 richiama l'art. 30 della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e prevede all'art. 2, par. 2, lett. d), di "promuovere soluzioni che rendano il patrimonio culturale accessibile a tutti, anche per mezzo di strumenti digitali, attraverso l'eliminazione delle barriere sociali, culturali e fisiche, tenendo conto delle persone con particolari esigenze".

### - Direttiva 2016/2102 del Parlamento europeo e del Consiglio

Il Parlamento europeo e il Consiglio hanno adottato la **Direttiva 2016/2102** relativa all'accessibilità dei siti web e delle applicazioni mobili degli enti pubblici con l'obiettivo di definire i requisiti di accessibilità di determinati prodotti e servizi nel mercato interno.

Si ritiene utile richiamare tale Direttiva<sup>33</sup> poiché i requisiti di accessibilità individuati possono essere indicativi per quei prodotti utilizzabili nei sistemi di informazione e comunicazione per la fruizione dei luoghi della cultura. Allo stesso tempo il Ministero per i Beni e le Attività Culturali, come stazione appaltante, dovrà tener conto dell'obbligo di accessibilità stabilito dalla legislazione europea, nell'ambito degli appalti pubblici e dei fondi strutturali.

## Atti dell'Unione Europea non vincolanti

### Strategia europea sulla disabilità 2010-2020: un rinnovato impegno per un'Europa senza barriere

La Commissione Europea con Comunicazione del 15 novembre 2010<sup>34</sup> delinea la **Strategia europea sulla disabilità 2010-2020: un rinnovato impegno per un'Europa senza barriere**<sup>35</sup>.

Tra i punti chiave l'"Accessibilità" e la "Partecipazione" rispettivamente come prima e seconda area d'azione congiunta tra l'Unione europea e i paesi dell'UE.

La Strategia riconosce che ancora esistono barriere che impediscono alle persone con disabilità di esercitare pienamente i loro diritti fondamentali, in cui è compreso il diritto di prendere pienamente parte alle attività culturali, ricreative e sportive. L'impegno assunto dalla Commissione, pertanto, è di migliorare *l'accessibilità di attività, eventi, strutture, beni e servizi culturali*.

33 La legge delega n. 163 del 25 ottobre 2017 ha delegato il Governo al recepimento della Direttiva europea tramite l'adozione di un decreto legislativo e ha previsto che vengano emanate apposite linee guida nazionali volte a individuare i casi in cui un ente pubblico può ragionevolmente limitare l'accessibilità di uno specifico contenuto (il 16 maggio 2018, il Consiglio dei Ministri ha approvato, in via preliminare, un decreto legislativo sull'accessibilità dei siti web e delle applicazioni mobili degli enti pubblici in attuazione della Direttiva 2016/2102).

34 COM (2010) 636.

35 La Strategia si basa sulla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e integra Europa 2020 (la Strategia dell'UE per la crescita intelligente, sostenibile e inclusiva) e la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea.

## Normativa italiana

La disciplina giuridica italiana sull'abbattimento delle barriere architettoniche si compone di una serie di atti normativi succedutisi nel corso degli anni contenenti specifici riferimenti anche ai luoghi di interesse culturale (v. per questi ultimi, in particolare, Legge 9 gennaio 1989, n. 13, artt. 4, 5, e relativo regolamento di attuazione approvato con Decreto Ministeriale del Ministero dei Lavori Pubblici 14 giugno 1989, n. 236; Cir. Min. LL. PP. 22 giugno 1989, n. 1669, par.3.8; Legge 5 febbraio 1992, n. 104 art. 24; DPR 24 luglio 1996, n. 503, artt. 19 e 20; DPR 6 giugno 2001, n. 380 art. 82). In particolare:

L'accessibilità di spazi ed edifici pubblici esistenti è disciplinata dai piani per l'eliminazione delle barriere architettoniche per gli edifici e spazi pubblici (P.E.B.A.), di cui all'articolo 32, comma 21, della **Legge 28 febbraio 1986, n. 41**, come integrata dall'articolo 24, comma 9, della **Legge 5 febbraio 1992, n. 104**.

Il Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche si configura così come il principale strumento operativo obbligatorio per tutte le Amministrazioni responsabili della gestione di un edificio o di uno spazio pubblico.

Con l'emanazione della **Legge del 9 gennaio 1989 n. 13**, e del suo regolamento di attuazione, **decreto del Ministero dei Lavori pubblici n. 236 del 14 giugno 1989**, il concetto di barriera architettonica si amplia e si evolve; va anzi registrata una vera e propria svolta, dovuta alla nuova definizione contenuta nell'art. 2 del decreto stesso. Infatti vi si legge: "Per barriere architettoniche si intendono: 1) gli ostacoli fisici che sono fonte di disagio per la mobilità di chiunque e in particolare di coloro che, per qualsiasi causa, hanno una capacità motoria ridotta o impedita in forma permanente o temporanea; 2) gli ostacoli che limitano o impediscono a chiunque la comoda o sicura utilizzazione di parti, attrezzature o componenti; 3) la mancanza di accorgimenti e segnalazioni che permettano l'orientamento e la riconoscibilità dei luoghi e delle fonti di pericolo per chiunque e in particolare per i non vedenti, per gli ipovedenti e per i sordi"<sup>36</sup>.

Relativamente all'ambito specifico dei musei, il tema della fruizione intesa in senso ampliato è affrontato dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali con il **Decreto ministeriale del 20 maggio 2001** "Atto di Indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei" ove si rinnova l'obbligo per *ogni museo, anche nel rispetto della normativa vigente, a dedicare impegno e risorse affinché l'accesso al museo sia garantito a tutte le categorie di visitatori/utenti dei servizi, rimuovendo barriere architettoniche e ostacoli di ogni genere che possano impedirne o limitarne la fruizione a tutti i livelli*.

La fruizione pubblica del patrimonio culturale italiano, ai sensi degli **articoli 3 e 6 del Codice dei beni culturali e del paesaggio** (D. Lgs. 22 gennaio 2004, n. 42 e successive modifiche), è il fine istituzionale delle attività di tutela e valorizzazione del Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Garantire l'accessibilità ai luoghi d'interesse culturale, *anche alle persone diversamente abili*, è quindi un compito prioritario da porre alla base di qualsiasi intervento di conservazione e valorizzazione.

36 Cfr. F. Vescovo, *Barriere architettoniche*, in "Enciclopedia Italiana G. Treccani", XXI secolo, settima appendice, Roma 2006, pagg. 178-179.

Inoltre, per favorire la fruizione del patrimonio culturale, e contestualmente i processi di integrazione da parte delle persone con disabilità durante il percorso scolastico e al di fuori di esso, il Codice ai sensi dell'**art. 119 (Diffusione della conoscenza del patrimonio culturale)** indica la possibilità di concludere accordi tra il Ministero per i Beni e le Attività Culturali e il Ministero dell'istruzione e dell'università e della ricerca (MIUR), le Regioni e gli altri Enti pubblici territoriali interessati.

La **Legge n. 4/2004**, detta anche Legge "Stanca" (dal nome del ministro proponente), sancisce il diritto di accesso agli strumenti informatici per le persone con disabilità, e tutela il diritto di accesso dei medesimi ai servizi informatici e telematici della pubblica Amministrazione. Lo scopo della legge, in applicazione del principio costituzionale di eguaglianza, è quello di abbattere le "barriere" che limitano l'accesso delle persone con disabilità agli strumenti della società dell'informazione e li escludono dal mondo del lavoro, dalla partecipazione democratica e da una migliore qualità della vita. Nei confronti della pubblica Amministrazione la Legge Stanca ha introdotto l'obbligo di dotarsi di siti web accessibili.

Con **Direttiva del Ministro per i beni e le attività culturali 21 novembre del 2007**, divulgata con Circolare del Segretario generale n. 284 del 30 novembre pari anno, vengono indicati i criteri e i principi generali per l'attuazione dell'accessibilità e la fruizione del patrimonio culturale da parte del pubblico con disabilità, con l'obiettivo di delineare una strategia che operi a diversi livelli. Conoscere le esigenze dei diversi possibili utenti e le reali condizioni, limiti e potenzialità di accessibilità del bene sono requisiti fondamentali per *formare il personale, accogliere e riuscire a relazionarsi con i diversi pubblici, creare un sistema di informazioni esaustive, realizzare interventi sulle strutture compatibili con la tutela del valore culturale dei beni, mobili o immobili interessati*. Tra le diverse possibilità d'azione, qualora non sia raggiungibile la piena accessibilità in ragione delle preminenti esigenze della tutela, è contemplata l'*adozione di sistemi compensativi*.

Emanate dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali con **Decreto ministeriale del 28 marzo 2008** e pubblicate nella Gazzetta Ufficiale n. 114 del 16 maggio 2008, **Le Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d'interesse culturale** si inquadrano tra le misure volte a dare attuazione ad uno degli obblighi stabiliti dall'art. 9 della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, in particolare l'obbligo di sviluppare ed emanare norme nazionali minime e linee guida per l'accessibilità alle strutture e ai servizi aperti o forniti al pubblico.

Le Linee guida si rivolgono a tutti coloro, architetti e ingegneri, funzionari di amministrazioni pubbliche o liberi professionisti, che nel corso della propria attività si trovano ad affrontare, seppur con ruoli diversi (responsabili del procedimento, soggetti finanziatori, progettisti, direttori dei lavori, collaudatori), il tema dell'accessibilità nell'ambito dei luoghi di interesse culturale, al fine di eliminare tutte le barriere (fisiche, percettive e di altro tipo).

Il testo si propone, quindi, come strumento tecnico per stimolare la riflessione su un tema la cui complessità viene spesso sottovalutata (si pensi ad esempio alle cosiddette "barriere percettive" quasi sempre ignorate), al fine di superare la prassi corrente della mera "messa a norma", evidenziando come le problematiche connesse con l'accessibilità costituiscano la base stessa della progettazione e della disciplina del restauro.

In questa logica, *un ambiente è accessibile se qualsiasi persona, anche con ridotte o impedito capacità motorie, sensoriali o psico-cognitive, può accedervi e muoversi in sicurezza ed autonomia. Rendere un ambiente “accessibile” vuol dire, pertanto, renderlo sicuro, confortevole e qualitativamente migliore per tutti i potenziali utilizzatori. L’accessibilità va quindi intesa in modo ampio come l’insieme delle caratteristiche spaziali, distributive ed organizzativo-gestionali in grado di assicurare una reale fruizione dei luoghi e delle attrezzature da parte di chiunque*<sup>37</sup>.

Con **Legge n. 18 del 2009** l’Italia ha ratificato la **Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità** e il relativo **Protocollo opzionale**, e pertanto, è obbligata a darvi esecuzione adeguando la propria normativa alle disposizioni convenzionali e adempiendo agli obblighi che la Convenzione prevede in materia di accessibilità. La Convenzione stabilisce, infatti, obblighi giuridici vincolanti per le Parti prevedendo un sistema di monitoraggio nazionale e internazionale per controllare il loro rispetto da parte degli Stati.

Il **DPR n. 132 del 4 ottobre 2013**, che recepisce il primo “Programma di azione biennale per la promozione dei diritti e l’integrazione delle persone con disabilità”, impone alle amministrazioni responsabili della gestione di edifici e spazi pubblici la predisposizione del Piano per l’eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.), quale strumento di individuazione degli interventi più idonei al superamento e al coordinamento delle azioni di eliminazione delle barriere architettoniche<sup>38</sup>.

Con Decreto Legge n. 83 del 31 maggio 2014, convertito in **Legge n. 106 del 29 luglio 2014**, il Governo vara il cosiddetto **Art Bonus** che dispone crediti d’imposta per gli interventi a supporto dell’accessibilità del settore culturale e turistico.

Anche il nuovo **Codice dei contratti pubblici (Decreto Legislativo n. 50 del 18 aprile 2016)**, modificato da ultimo con Legge n. 205/2017 entrata in vigore il 1 gennaio 2018) contiene riferimenti all’accessibilità. In particolare, relativamente alla concessioni di lavori nonché per i servizi, l’art. 23 prevede che la progettazione di lavori pubblici deve assicurare anche *l’accessibilità e adattabilità secondo quanto previsto dalle disposizioni vigenti in materia di barriere architettoniche*.

Il **Decreto del Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo del 14 aprile 2016 n. 111** “Regolamento recante modifiche al decreto 11 dicembre 1997, n. 507, concernente le norme per l’istituzione del biglietto di ingresso ai monumenti, musei, gallerie, scavi di antichità, parchi e giardini monumentali (G.U. Serie Generale n. 145 del 23-06-2016),

<sup>37</sup> Nel 2015 sono state inoltre pubblicate le *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d’interesse culturale*, par. 2.1 Criteri e orientamenti dell’*Universal Design*, pag. 12. Nel 2015 sono state inoltre pubblicate le *Linee guida per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli* redatte a cura della Direzione generale Musei. Il testo affronta il tema della progettazione degli apparati di comunicazione quali strumenti chiave per rafforzare il legame tra un numero più ampio di persone e il patrimonio culturale.

<sup>38</sup> Il programma, nella sua linea di intervento 4 “Promozione e attuazione dei principi di accessibilità e mobilità”, oltre a richiamare la prescrizione di una puntuale pianificazione del superamento delle barriere architettoniche, stabilisce infatti - nella descrizione delle azioni volte all’adeguamento normativo/regolamentare - la necessità di rafforzare l’efficacia di strumenti programmatori di rimozione delle barriere in edifici e spazi pubblici esistenti, riferendosi espressamente ai Piani per l’eliminazione delle barriere architettoniche.

all’art. unico lettera d) punto 2 prevede *l’ingresso gratuito ai portatori di handicap e ad un loro familiare o altro accompagnatore che dimostri la propria appartenenza a servizi di assistenza socio sanitaria* essendo state soppresse le parole “ai cittadini dell’Unione Europea” sostituite da “visitatori”, modificando l’art. 4 succitato D.M., già modificato dal D.M. 239/2006 (G.U. 26/7/2006, n. 172).

Il secondo “Programma di azione biennale per la promozione dei diritti e l’integrazione delle persone con disabilità” (**D.P.R. 12 ottobre 2017**), nell’ambito della Linea d’intervento 6 “**Promozione e attuazione dei principi di accessibilità e mobilità**”, individua diverse azioni per ambiti specifici, tra cui:

**AZIONE 6** per l’Area accessibilità ai beni storico-artistici e più in generale al patrimonio culturale. L’obiettivo è estendere il concetto di accesso ai beni storico-artistici a quello di accesso al «Patrimonio Culturale» (ai luoghi, ai beni, ai contenuti e alle informazioni) attraverso un’idea di accessibilità ampliata che preveda:

- l’attuazione degli interventi per l’accessibilità nell’ambito degli ordinari stanziamenti di bilancio;
- che tutti i percorsi formativi debbano rientrare nelle attività ordinarie sia a livello universitario che professionale.

Nel **Decreto ministeriale del 21 febbraio 2018**, pubblicato il 4 aprile pari anno, recante «Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale», l’assenza di barriere architettoniche, con le modalità previste dalla legge, è considerato requisito minimo insieme ad altri parametri obbligatori, tutti interconnessi con l’accessibilità alle persone con disabilità: l’organizzazione e l’impiego degli spazi interni, la sicurezza. Particolare attenzione è riservata agli esempi in cui l’accessibilità è stata assicurata con la realizzazione di visite virtuali fruibili *in loco* o da remoto.

### 3. PROGETTAZIONE UNIVERSALE (**UNIVERSAL DESIGN**)

Il termine *Universal Design* viene coniato nel 1985 dall’architetto Ronald L. Mace, che lo definisce come *“la progettazione di prodotti e ambienti utilizzabili da tutti, nella maggior estensione possibile, senza necessità di adattamenti o ausili speciali”*.

Il concetto di *Universal Design* si sviluppa successivamente attraverso la formulazione dei 7 principi individuati dal *Centre for Universal Design* dell’Università del Nord Carolina (USA):

1. Equità - uso equo: utilizzabile da chiunque;
2. Flessibilità - uso flessibile: si adatta a diverse abilità;
3. Semplicità - uso semplice ed intuitivo: l’uso è facile da capire;
4. Percettibilità: il trasmettere le effettive informazioni sensoriali;
5. Tolleranza all’errore: minimizzare i rischi o azioni non volute;
6. Contenimento dello sforzo fisico: utilizzo con minima fatica;
7. Misure e spazi sufficienti: rendere lo spazio idoneo per l’accesso e l’uso.

La **Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità**, all'art. 2, riprende il concetto definendo la Progettazione universale come "la progettazione di prodotti, strutture, programmi e servizi utilizzabili da tutte le persone, nella misura più estesa possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzate. La 'progettazione universale' non esclude dispositivi di sostegno per particolari gruppi di persone con disabilità ove siano necessari".

#### Norme internazionali vincolanti

##### - Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità

Ai sensi dell'art. 4 (**Obblighi generali**), par. 1, lett. f) si richiede agli Stati di intraprendere o promuovere la ricerca e lo sviluppo di beni, servizi, apparecchiature e attrezzature progettati universalmente secondo la definizione di cui all'art. 2 e di incoraggiare la progettazione universale nell'elaborazione di norme e linee guida.

#### Norme internazionali di indirizzo

##### - Dichiarazione di principi su "Costruire la società dell'informazione: una sfida globale nel Nuovo Millennio", adottata a Ginevra nel 2003

L'*Universal Design* applicato alla comunicazione e all'informazione è lo strumento per costruire una società inclusiva come affermato al paragrafo 25:

"La condivisione e il consolidamento di una conoscenza globale per lo sviluppo possono essere migliorati rimuovendo le barriere all'accesso equo ad informazioni sulle attività economiche, sociali, politiche, sanitarie, culturali, formative e scientifiche e facilitando l'accesso ad informazioni di dominio pubblico, includendo il Design Universale e l'uso di tecnologie assistive".

Strategia del Consiglio d'Europa sui diritti delle persone con disabilità 2017-2023

L'*Universal Design* è indicato tra i temi trasversali della Strategia quale strumento per superare le sfide dell'accessibilità, grazie a soluzioni e applicazioni intelligenti non necessariamente onerose.

#### Normativa italiana

**Le Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d'interesse culturale** (Decreto del Ministero per i beni e le attività culturali del 28 marzo 2008) dedicano un'ampia riflessione sui criteri e orientamenti dell'*Universal Design*. Il documento, prendendo in considerazione la complessità delle forme di disabilità dal punto di vista dell'utenza ampliata, richiama i principi della progettazione universale ponendo attenzione non solo alle barriere architettoniche, ma anche agli aspetti percettivi.

Con l'approvazione della **Legge 3 marzo 2009 n. 18** ("Ratifica ed esecuzione della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità"), l'Italia si assume l'impegno di sviluppare programmi dedicati alla promozione, formazione e sensibilizzazione, diffusione, della progettazione universale.

Ai sensi dell'art. 68 del **Codice dei contratti pubblici** (D. Lgs. n. 50 del 18 aprile 2016 e ss.mm.) le specifiche tecniche che definiscono le caratteristiche previste per lavori, servizi o forniture devono, necessariamente, essere elaborate secondo i criteri della "progettazione adeguata per tutti gli utenti".

L'art. 95 (Criteri di aggiudicazione dell'appalto), comma 6, lett. a) prevede che un'offerta economicamente vantaggiosa possa essere valutata in base ad alcuni criteri oggettivi di aggiudicazione tra cui la qualità, quale requisito comprendente l'accessibilità per le persone con disabilità e la progettazione adeguata per tutti gli utenti.

Nell'ambito del secondo "Programma di azione biennale per la promozione dei diritti e l'integrazione delle persone con disabilità" (adottato con **D.P.R. 12 ottobre 2017**), la Linea d'intervento 6 "**Promozione e attuazione dei principi di accessibilità e mobilità**", individua diverse azioni per aree tematiche specifiche tra cui:

- **AZIONE 1** per l'Area Accessibilità, progettazione universale, abbattimento barriere architettoniche e senso-percettive.

Obiettivo da conseguire è *rivedere ed adeguare la disciplina sull'accessibilità all'ambiente fisico, urbano ed architettonico per conseguire l'adozione e la diffusione della progettazione universale e quindi l'attuazione dei principi di accessibilità della Convenzione stessa.*

## 4. FORMAZIONE E AGGIORNAMENTO DEL PERSONALE

Il grado di accessibilità è funzione di molti fattori, a partire dalle molteplici e spesso conflittuali esigenze ed aspettative dei diversi profili d'utenza, compresi coloro che presentano temporaneamente o permanentemente ridotte capacità motorie, sensoriali, cognitive.

Solo la conoscenza delle esigenze specifiche delle persone con disabilità può indirizzare sapientemente azioni e interventi per la promozione dei loro diritti.

Per questo se, da un lato è necessario prevedere la formazione del personale d'accoglienza per fornire una migliore assistenza alle persone con disabilità soprattutto in quelle situazioni in cui l'edificio o il sito non siano pienamente accessibili, dall'altro la vastità del patrimonio storico e archeologico dei luoghi della cultura, fatto di configurazioni spaziali uniche e sempre diverse, rappresenta il terreno più stimolante per la ricerca di soluzioni progettuali efficaci e organiche, che richiede conoscenze all'avanguardia.

La **Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità** prevede, in diverse disposizioni, la formazione di professionisti e personale, al fine di migliorare l'erogazione dei servizi (inclusi quelli culturali) e fornire una migliore assistenza alle persone con disabilità. Nel Commento generale n. 2/2014 il Comitato di controllo della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità ha ulteriormente ribadito l'importanza della formazione, anche nel settore dell'accessibilità (par. 10).

## Norme internazionali vincolanti

### - Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità

L'art. 4 (Obblighi generali), par. 1, lett. i), individua tra gli obblighi generali degli Stati Parti quello di promuovere la formazione di professionisti e di personale che lavora con persone con disabilità sui diritti riconosciuti nella stessa Convenzione, così da fornire una migliore assistenza e migliori servizi garantiti da questi stessi diritti.

L'art. 9 (Accessibilità), par. 2, lett. c), richiede agli Stati Parti di prendere appropriate misure per fornire una formazione relativa ai problemi di accesso con cui si confrontano le persone con disabilità.

## Normativa italiana

La **Direttiva del Ministro per i beni e le attività culturali 21 novembre del 2007** su “Criteri e principi generali per l’attuazione dell’accessibilità e la fruizione del patrimonio culturale da parte del pubblico con disabilità”, divulgata con Circolare del Segretario generale n. 284 del 30 novembre 2007, stabilisce tra i principi generali per l’attuazione dell’accessibilità del patrimonio culturale che: ai fini della gestione del bene, è indispensabile la formazione specifica e l’aggiornamento costante delle risorse umane, in particolare di quelle dedicate al contatto con il pubblico.

Con **Circolare n. 80 del 1 dicembre 2016** la Direzione generale Musei del Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo redige un documento rivolto ai Direttori dei musei, monumenti e aree e parchi archeologici teso a stimolare l’incremento della qualità dei servizi resi dall’Amministrazione a tutti i fruitori e a favorire la cultura dell’accoglienza con particolare riguardo all’accessibilità sensoriale e cognitiva.

Tra le raccomandazioni spicca quella di individuare all’interno delle strutture di competenza un “referente per quanto attiene alle tematiche dell’accessibilità”.

Il secondo “Programma di azione biennale per la promozione dei diritti e l’integrazione delle persone con disabilità” (**D.P.R. 12 ottobre 2017**), con riguardo all’Azione 6 “Area accessibilità ai beni storico-artistici” individua tra gli “Obiettivi” e le “Azioni specifiche” *la sensibilizzazione e la formazione degli operatori culturali, pubblici e privati, corsi di formazione e aggiornamento professionale.*

Il **Decreto ministeriale del 21 febbraio 2018** pubblicato il 4 aprile 2018 recante «Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale (LUQV)», evidenzia la necessità che la predisposizione di protocolli di accoglienza per le persone con disabilità, diventi, da obiettivo di qualità, un impegno obbligatorio.

## 5. MONITORAGGIO SUI SISTEMI DI ACCESSIBILITÀ-PREVISIONI DI SANZIONI

Nel Commento generale n. 2/2014 il Comitato di controllo della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità ha evidenziato come in molti Stati Parti manchi un adeguato meccanismo di monitoraggio per garantire l’effettiva attuazione degli *standard* di accessibilità e della legislazione pertinente (par. 10). Il Comitato ha raccomandato agli Stati di prevedere meccanismi di monitoraggio efficaci al fine di garantire l’accessibilità e monitorare le sanzioni nei confronti di chi non applica gli *standard* di accessibilità (par. 24).

## Norme internazionali vincolanti

### - Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità

L'art. 9 (Accessibilità), par. 2, lett. a), impone agli Stati di sviluppare sistemi di monitoraggio sulle norme e linee guida per l’accessibilità e di istituire specifici organi di controllo in materia di accessibilità (par. 33 del Commento generale n. 2/2014).

## Normativa italiana

La **Direttiva del Ministro per i beni e le attività culturali del 21 novembre 2007** su “Criteri e principi generali per l’attuazione dell’accessibilità e la fruizione del patrimonio culturale da parte del pubblico con disabilità” (divulgata con circolare del Segretario generale n. 284 del 30 novembre 2007) prevede il monitoraggio dei sistemi e verifica delle soluzioni di accessibilità.

**Le Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d’interesse culturale (Decreto del Ministero per i beni e le attività culturali del 28 marzo 2008)** dedicano un paragrafo (v. 2.3.7) al monitoraggio e alla manutenzione, quali azioni interdipendenti per garantire una efficiente gestione dei luoghi della cultura. Il monitoraggio permette, infatti, di valutare nel tempo l’efficacia degli interventi realizzati e, quindi, la loro corrispondenza o meno alle reali esigenze, permettendo di intervenire tempestivamente per eventuali integrazioni o sostituzioni.

L'art. 3 della **Legge 3 marzo 2009 n. 18** (“Ratifica ed esecuzione della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità”) istituisce l’Osservatorio nazionale sulla condizione delle persone con disabilità. Tra i suoi compiti è prevista la raccolta di dati statistici che illustrino la condizione delle persone con disabilità, anche con riferimento alle diverse situazioni territoriali.

Il secondo Programma di azione biennale per la promozione dei diritti e l’integrazione delle persone con disabilità (**D.P.R. 12 ottobre 2017**), con riguardo all’Azione “Area accessibilità, progettazione universale, abbattimento barriere architettoniche e senso-percettive” prevede al par. d) di approntare un sistema sanzionatorio in caso di inosservanza delle norme in materia di accessibilità.

L'Organismo Indipendente di Valutazione della Performance del Ministero per i Beni e le Attività Culturali, con **Atto di indirizzo 2018-2020**, emanato con **Decreto Ministeriale 413 del 21 settembre 2017**, conferma (cfr. Direttiva generale del 2016) il *miglioramento dell'accessibilità ai luoghi della cultura aperti al pubblico da parte dei fruitori con esigenze specifiche* tra gli obiettivi della programmazione ministeriale nell'ambito della Priorità politica n. 1.

In particolare, per l'anno 2018 (**D.M. 108 del 20 febbraio 2018**) gli interventi di miglioramento all'accessibilità fisica e ampliata ai luoghi della cultura sono tra gli obiettivi assegnati ai direttori degli istituti dotati di autonomia speciale, in relazione ai quali corrispondono specifici indicatori di *performance*. Le molteplici declinazioni di tali indicatori danno un quadro d'insieme del processo in corso nei diversi istituti.

## 6. COINVOLGIMENTO E CONSULTAZIONE DELLE PERSONE CON DISABILITÀ TRAMITE LE ORGANIZZAZIONI RAPPRESENTATIVE

In base alla **Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità** l'elaborazione di politiche, normative, linee guida che concernono e/o incidono sui diritti umani delle persone con disabilità può essere assicurato solo attraverso il loro attivo coinvolgimento, anche tramite le associazioni rappresentative.

### Norme internazionali vincolanti

#### - Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità

L'**art. 4 (Obblighi generali)**, par. 3, stabilisce un obbligo generale per gli Stati di consultare e coinvolgere attivamente le persone con disabilità, compresi i minori, attraverso le loro organizzazioni rappresentative nello sviluppo e applicazione della legislazione e delle politiche volte ad attuare la Convenzione, come pure negli altri processi decisionali relativi a temi concernenti la disabilità.

L'**articolo 33 (Applicazione a livello nazionale e monitoraggio)**, par. 3, recita «La società civile, in particolare le persone con disabilità e le loro organizzazioni rappresentative, dovranno essere coinvolte e pienamente partecipi al processo di monitoraggio».

### Normativa italiana

Il secondo "Programma di azione biennale per la promozione dei diritti e l'integrazione delle persone con disabilità" (**D.P.R. 12 ottobre 2017**) nell'Azione 1 dedicata ad "Area accessibilità, progettazione universale, abbattimento barriere architettoniche e senso-percettive" prevede la partecipazione delle organizzazioni rappresentative delle persone con disabilità in attuazione dell'art. 4, par. 3, della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità.

## Allegato 3

### GLOSSARIO

#### PREMESSA

Il breve glossario, che di seguito si presenta, ha lo scopo di conferire uniformità ai significati attribuiti ai concetti-chiave dell'accessibilità/fruizione ampliata del patrimonio presentati nelle "Linee guida per la redazione del Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici", con l'indicazione dei vocaboli più frequentemente usati.

#### A

**Accessibilità:** l'accesso all'ambiente fisico, sociale, economico e culturale, ai trasporti, all'informazione e alla comunicazione, compresi i sistemi e le tecnologie di informazione e comunicazione, e ad altre attrezzature e servizi aperti o forniti al pubblico (art. 9, Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, 2008).

**Accessibilità dei siti web:** la capacità dei sistemi informatici, nelle forme e nei limiti consentiti dalle conoscenze tecnologiche, di erogare servizi e fornire informazioni fruibili, senza discriminazioni, anche da parte di coloro che a causa di disabilità necessitano di tecnologie assistive o configurazioni particolari (art. 2, comma 1, lett. a), L. 4/04).

**Accessibilità urbana:** l'insieme delle caratteristiche spaziali, distributive ed organizzative regionali dell'ambiente costruito che siano in grado di consentire la fruizione agevole, in condizioni di adeguata sicurezza ed autonomia, dei luoghi e delle attrezzature della città, anche da parte delle persone con ridotte o impedito capacità motorie (vedi F. Vesco, *L'accessibilità urbana: considerazioni di base e concetti introduttivi*, in "Paesaggio Urbano", n. 1, 1992, pag. 94).

**Accomodamento ragionevole:** le modifiche e gli adattamenti necessari ed appropriati che non impongano un carico sproporzionato o eccessivo, ove ve ne sia necessità in casi particolari, per assicurare alle persone con disabilità il godimento e l'esercizio, su base di eguaglianza con gli altri, di tutti i diritti umani e libertà fondamentali (art. 2, Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, 2008).

**Adattabilità:** la possibilità di modificare nel tempo lo spazio costruito a costi limitati, allo scopo di renderlo completamente ed agevolmente fruibile anche da parte di persone con ridotta o impedita capacità motoria o sensoriale (art. 2 punto I, D.M. 236/89).

**Ambiente:** vedi *Fattori ambientali*.

**Ambiente digitale:** spazio immateriale creato attraverso l'uso del linguaggio informatico e reso accessibile da dispositivi elettronici e digitali. Gli ambienti digitali sono generati dal computer e rendono altamente interattiva e immersiva l'esperienza dello spazio, fruibile soprattutto sul piano visivo e sonoro (vedi Enciclopedia Italiana G. Treccani: [http://www.treccani.it/enciclopedia/ambiente-digitale\\_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/ambiente-digitale_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/)).

**Architettura (museale):** l'arte di progettare, ristrutturare o costruire uno spazio destinato a accogliere le funzioni specifiche di un museo e, in particolare, l'esposizione, la conservazione preventiva e attiva, lo studio, la gestione e l'accoglienza (vedi *Concetti chiave di Museologia*, (a cura di) A. Desvallées e F. Mairesse, ed. A. Colin - *International Council of Museums - 2010*, in coll. con *Musée Royal de Mariemont* e Istituto per i beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna, trad. it. 2016, pagg. 31-33).

**Archivio:** struttura permanente che raccoglie, inventaria e conserva documenti originali di interesse storico e ne assicura la consultazione per finalità di studio e di ricerca (art. 101, comma 2, lett. c), D.Lgs. 42/04 e ss.mm.ii.).

**Area archeologica:** un sito caratterizzato dalla presenza di resti di natura fossile o di manufatti o strutture preistorici o di età antica (art. 101, comma 2, lett. d), D.Lgs. 42/04 e ss.mm.ii. e ss.mm.ii.).

## B

**Barriera:** fattori nell'ambiente di una persona che, mediante la loro assenza o presenza, limitano il funzionamento e creano disabilità. Essi includono aspetti come un ambiente fisico inaccessibile, la mancanza di tecnologia d'assistenza rilevante e gli atteggiamenti negativi delle persone verso la disabilità, e anche servizi, sistemi e politiche inesistenti o che ostacolano il coinvolgimento delle persone con una condizione di salute in tutte le aree di vita (vedi Organizzazione Mondiale della Sanità, (a cura di), *Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute* (ICF), Erickson Libri, Trento, 2001).

**Barriere architettoniche/percettive:** per barriere architettoniche si intendono: a) gli ostacoli fisici che sono fonte di disagio per la mobilità di chiunque ed in particolare di coloro che, per qualsiasi causa, hanno una capacità motoria ridotta o impedita in forma permanente o temporanea; b) gli ostacoli che limitano o impediscono a chiunque la comoda e sicura utilizzazione di parti, attrezzature o componenti; c) la mancanza di accorgimenti e segnalazioni che permettono l'orientamento e la riconoscibilità dei luoghi e delle fonti di pericolo per chiunque e in particolare per i non vedenti, per gli ipovedenti e per i sordi (art. 2 punto A, D.M. 236/89).

**Biblioteca:** struttura permanente che raccoglie e conserva un insieme organizzato di libri, materiali e informazioni, comunque editi o pubblicati su qualunque supporto, e ne assicura la consultazione al fine di promuovere la lettura e lo studio (art. 101, comma 2, lett. b), D.Lgs. 42/04 e ss.mm.ii.).

**Braille:** denominazione internazionale (dal nome dell'ideatore, l'insegnante francese Louis Braille, 1809-1852) di un sistema di scrittura per i ciechi, costituito dalle 64 disposizioni che può assumere, in ideali tessere contenenti ciascuna sei collocazioni possibili, un numero (da zero a sei) di punti in rilievo che si leggono scorrendo i polpastrelli delle dita sul foglio: tali disposizioni rappresentano le lettere dell'alfabeto, i segni d'interpunzione, altri segni tipografici e, con alcuni artifici, i numeri, le notazioni musicali, matematiche, etc. (vedi Enciclopedia Italiana G. Treccani: <http://www.treccani.it/vocabolario/braille/>).

## C

**Collezione:** aggregazioni di oggetti che formano un insieme (relativamente) coerente e significativo. Sia essa materiale o immateriale, la collezione è al centro delle attività del museo (vedi *Concetti chiave di Museologia*, (a cura di) A. Desvallées e F. Mairesse, ed. A. Colin - *International Council of Museums - 2010*, in coll. con *Musée Royal de Mariemont* e Istituto per i beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna, trad. it. 2016, pagg. 34-36).

**Comfort ambientale:** insieme delle caratteristiche che rendono agevole e sicura la fruizione di un luogo, di uno spazio, di una attrezzatura o di un servizio da parte di una "utenza ampliata". Il *comfort* ambientale è ricompreso nel concetto di "accessibilità", così come definita dal D.M. 236/89 (vedi F. Vesco, *Barriere architettoniche*, in Enciclopedia Italiana G. Treccani, XXI secolo, Settima appendice, Roma 2006, pag. 178).

**Complesso monumentale:** un insieme formato da una pluralità di fabbricati edificati anche in epoche diverse, che con il tempo hanno acquisito, come insieme, una autonoma rilevanza artistica, storica o etno-antropologica (art. 101, comma 2, lett. f), D.Lgs. 42/04 e ss.mm.ii.).

**Comunicazione:** nel contesto museale, si definisce comunicazione sia la presentazione dei risultati della ricerca effettuata sulle collezioni (cataloghi, articoli, conferenze, mostre), sia la messa a disposizione degli oggetti facenti parte delle collezioni (esposizioni permanenti e informazioni ad esse connesse) (vedi *Concetti chiave di Museologia*, (a cura di) A. Desvallées e F. Mairesse, ed. A. Colin - *International Council of Museums - 2010*, in coll. con *Musée Royal de Mariemont* e Istituto per i beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna, trad. it. 2016, pagg. 37-39. Sull'argomento confronta anche C. De Milano, E. Sciacchitano, *Per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli*, in "Quaderni della valorizzazione", 2015).

**Comunicazione Aumentativa e Alternativa:** tutte le modalità di comunicazione che possono facilitare e migliorare la comunicazione di tutte le persone che hanno difficoltà ad utilizzare i più comuni canali comunicativi, soprattutto il linguaggio orale e la scrittura.

Si definisce aumentativa perché non sostituisce ma incrementa le possibilità comunicative naturali della persona. Si definisce alternativa perché utilizza modalità di comunicazione alternative e diverse da quelle tradizionali. Si tratta di un approccio che tende a creare opportunità di reale comunicazione anche attraverso tecniche, strategie e tecnologie e a coinvolgere la persona che utilizza la C.A.A. e tutto il suo ambiente di vita (vedi Società internazionale per la comunicazione aumentativa e alternativa: <http://www.isaacitaly.it/index.php/la-c-a-a/>).

## D

**Design for all:** vedi *Universal Design*.

**Didascalia:** supporto informativo contenente informazioni sull'opera (autore/manifattura/civiltà, soggetto/tipologia, data/ periodo della sua creazione). La didascalia è parte di un sistema informativo più complesso e gerarchizzato, in grado di fornire al visitatore diverse informazioni e livelli di approfondimento, nei quali diverse tipologie di visitatore possano riconoscersi (vedi C. De Milano, E. Sciacchitano, *Per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli*, Quaderni della valorizzazione, 2015, pagg. 48-52).

**Didascalia interpretativa:** testi più lunghi rispetto alle didascalie (massimo 500 battute), in cui si offrono approfondimenti e spunti per una migliore comprensione dell'opera (vedi C. De Milano, E. Sciacchitano, *Per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli*, Quaderni della valorizzazione, 2015, pagg. 79-80).

**Disabilità:** qualsiasi limitazione o perdita (conseguente a una menomazione) della capacità di compiere un'attività nel modo o nell'ampiezza considerati normali per un essere umano (ICIDH, 1980). Nella Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (ICF, 2001), la disabilità viene definita come la conseguenza o il risultato di una complessa relazione tra la condizione di salute di un individuo, i fattori personali, e i fattori ambientali che rappresentano le circostanze in cui vive l'individuo.

La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità stabilisce altresì (vedi Preambolo, lettera e) che la disabilità è il risultato dell'interazione tra persone con minorazioni e barriere attitudinali ed ambientali, che impedisce la loro piena ed efficace partecipazione nella società su una base di parità con gli altri.

## E

**Easy-to-read:** sistema di regole o standard europeo per rendere le informazioni in formato facile da leggere e facile da capire (vedi <http://easy-to-read.eu/it/>).

**Esposizione:** è una delle funzioni principali del museo. Il termine indica sia il risultato dell'azione di esporre, sia l'insieme di ciò che è esposto e il luogo dove si espone. L'esposizione partecipa alla funzione più generale di comunicazione del museo, che comprende anche le politiche di educazione e di pubblicazione. Da questo punto di vista, l'esposizione appare come una caratteristica fondamentale del museo, nella misura in cui esso è il luogo dell'apprendimento sensoriale per eccellenza (vedi *Concetti chiave di Museologia*, (a cura di) A. Desvallées e F. Mairesse, ed. A. Colin - *International Council of Museums - 2010*, in coll. con *Musée Royal de Mariemont* e Istituto per i beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna, trad. it. 2016, pagg. 47-51).

## F

**Facilitatori:** nell'ambito dei fattori ambientali di una persona, sono dei fattori che, mediante la loro assenza o presenza, migliorano il funzionamento e riducono la disabilità. Essi includono aspetti come un ambiente fisico accessibile, la disponibilità di una rilevante tecnologia d'assistenza o di ausili e gli atteggiamenti positivi delle persone verso la disabilità, e includono anche servizi, sistemi e politiche che sono rivolti a incrementare il coinvolgimento di tutte le persone con una condizione di salute in tutte le aree di vita. L'assenza di un fattore può anche essere facilitante, come ad esempio l'assenza di stigmatizzazione o di atteggiamenti negativi. I facilitatori possono evitare che una menomazione o una limitazione dell'attività divengano una restrizione della partecipazione, dato che migliorano la performance di un'azione, nonostante il problema di capacità della persona (vedi Organizzazione Mondiale della Sanità, (a cura di), *Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute* (ICF), Erickson Libri, Trento, 2001)

**Foglio di sala:** supporto informativo che consente di approfondire individualmente la conoscenza di specifici oggetti o parti degli ambienti. Vantaggio principale dei fogli di sala è che questi possono essere portati con sé, e quindi consentono di associare informazioni di dettaglio a un numero ampio di oggetti o parti di ambienti (vedi C. De Milano, E. Sciacchitano, *Per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli*, Quaderni della valorizzazione, 2015, pag. 78).

**Fattori ambientali:** costituiscono gli atteggiamenti, l'ambiente fisico e sociale in cui le persone vivono e conducono la loro esistenza (vedi Organizzazione Mondiale della Sanità, (a cura di), *Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute* (ICF), Erickson Libri, Trento, 2001).

**Fruibilità:** effettiva possibilità di utilizzazione di un ambiente o un'attrezzatura da parte di persone con disabilità seppur non esplicitamente progettati per tale scopo (vedi F. Vesco, *Barriere architettoniche*, in *Enciclopedia Italiana* G. Treccani, XXI secolo, Settima appendice, Roma 2006, pag. 178).

**Funzionamento:** indica aspetti non problematici (neutri) della salute e degli stati ad essa correlati, tutte le funzioni corporee, le attività e la partecipazione (vedi Organizzazione Mondiale della Sanità, (a cura di), *Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute* (ICF), Erickson Libri, Trento, 2001).

## I

**ICF (*International Classification of Functioning, Disability and Health*):** è un sistema internazionale di classificazione degli stati di salute, pubblicato nel 2001 dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, che ha come scopo quello di fornire un linguaggio standard e unificato per la descrizione della salute e degli stati ad essa correlati (vedi Organizzazione Mondiale della Sanità, (a cura di), *Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute* (ICF), Erickson Libri, Trento, 2001).

**ICIDH (*International Classification of Impairments, Disability and Handicap*):** è il sistema di classificazione del 1980 dalla cui revisione è stata prodotta l'ICF (vedi Organizzazione Mondiale della Sanità, (a cura di), *Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute* (ICF), Erickson Libri, Trento, 2001).

**Interprete LIS/ASL/IS:** è colui che effettua servizi di interpretazione attraverso la Lingua dei Segni come ad esempio l'italiano (LIS), l'americano (ASL) e la lingua internazionale dei segni (IS) da e in lingue diverse (vedi ANIOS, Associazione nazionale interpreti di lingua dei segni italiana: <http://www.anios.it/Interpreti-LIS#>).

**Istituti e luoghi della cultura:** sono i musei, le biblioteche e gli archivi, le aree e i parchi archeologici, i complessi monumentali (art. 101, D.Lgs. 42/04 e ss.mm.ii.).

## L

**Lingue dei Segni:** modalità di comunicazione attraverso il canale visivo-gestuale. L'*American Sign Language* (ASL), la *Langue des Signes Française* (LSF), il *British Sign Language* (BSL) e la Lingua dei segni italiana (LIS) sono alcune tra le più note e studiate varietà linguistiche in segni che si sono sviluppate nei rispettivi Paesi. Ognuna di tali varietà ha caratteristiche strutturali autonome (vedi Enciclopedia Italiana G. Treccani: [http://www.treccani.it/enciclopedia/le-lingue-dei-segni-nel-mondo\\_%28XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/le-lingue-dei-segni-nel-mondo_%28XXI-Secolo%29/))

**Lingua Internazionale dei Segni (I.S.):** detta anche **Gestuno**, è una lingua dei segni che, sviluppata dalla Federazione Mondiale dei Sordi (*World Federation of the Deaf*) negli anni '50 del '900, viene codificata nel 1975 quando la Commissione Internazionale di esperti della Federazione pubblica *Gestuno. International Sign Language of the Deaf/Langage Gestuel International des Sourds*. Il volume raccoglie i segni più usati dai sordi di diversi Paesi sfruttando molte caratteristiche grammaticali comuni alla maggior parte delle lingue dei segni (uso dello spazio, direzionalità, personificazione e una sorta di mimo sulle mani) (vedi <https://2tdzpf2t7hxmqqh3njno1y-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2016/10/WFD-WASLI-International-Sign-Interpreter-Recognition-Interim-Policy-and-Guidelines.pdf>).

## M

**Mediazione:** indica l'azione che mira a riconciliare o a mettere d'accordo due o più parti e, nel contesto museale, il pubblico con ciò che gli è dato vedere. Designa essenzialmente tutta una gamma di interventi condotti nel contesto museale al fine di stabilire dei ponti fra ciò che è esposto (il vedere) e i significati che questi oggetti e siti possono assumere (il sapere); gioca un ruolo fondamentale nel progetto di comprensione di sé che ogni visitatore sviluppa attraverso l'azione facilitatrice del museo (vedi *Concetti chiave di Museologia*, (a cura di) A. Desvallées e F. Mairesse, ed. A. Colin - *International Council of Museums - 2010*, in coll. con *Musée Royal de Mariemont* e Istituto per i beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna, trad. it. 2016, pagg. 56-58).

**Museo:** è una istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo. È aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano le testimonianze materiali e immateriali dell'umanità e del suo ambiente; le acquisisce, le conserva, le comunica e le espone a fini di studio, educazione e diletto, promuovendone la conoscenza presso il pubblico e la comunità scientifica (art. 1, D.M. del 23 dicembre 2014).

## P

**Pannello di visita:** sono supporti che forniscono informazioni d'insieme su ambienti o gruppi di opere, che possono essere di diversa natura (vedi C. De Milano, E. Sciacchitano, *Per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli*, Quaderni della valorizzazione, 2015, pagg. 71-73).

**Parcheggio riservato:** lo spazio riservato alla sosta delle autovetture delle persone disabili che presenta dimensioni tali da consentire anche il movimento del disabile nelle fasi di trasferimento; deve essere evidenziato con appositi segnali orizzontali e verticali (art. 4, punto 4.2.3, D.M. 236/89).

**Parco archeologico:** un ambito territoriale caratterizzato da importanti evidenze archeologiche e dalla compresenza di valori storici, paesaggistici o ambientali, attrezzato come museo all'aperto (art. 101, comma 2, lett. e), D.Lgs. 42/04 e ss.mm.ii.).

**Patrimonio culturale:** è costituito dai beni culturali e dai beni paesaggistici (art. 2, D.Lgs. 42/04 e ss.mm.ii.).

**P.E.B.A. (Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche):** si configura come il principale strumento operativo obbligatorio per tutte le Amministrazioni responsabili della gestione di un edificio o di uno spazio pubblico, laddove l'insieme delle caratteristiche spaziali e organizzative dell'ambiente che ci circonda incide, sulla capacità di fruizione da parte di chiunque, anche in relazione all'età, ad una situazione temporanea o permanente di ridotte capacità motorie, psico-sensoriali, cognitive. Il Piano disciplina l'accessibilità di spazi ed edifici pubblici esistenti (vedi art. 32, comma 21, della Legge 28 febbraio 1986, n. 41, come integrata dall'art. 24, comma 9, della Legge 5 febbraio 1992, n. 104, e richiamato dal D.P.R. n. 132 del 4 ottobre 2013. cfr. anche *Barriere architettoniche e Fattori ambientali*).

**Persona con disabilità:** la Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute introduce la locuzione «persona con disabilità» delineando un nuovo concetto secondo cui ogni persona, nell'arco della propria vita, può trovarsi in una particolare situazione di salute tale da creare condizioni di disabilità. Ciò si verifica quando l'ambiente in cui la persona vive non è idoneo poiché i *fattori ambientali* presenti limitano o annullano le sue capacità funzionali e di partecipazione sociale (ICF, 2001). La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità assorbe questo concetto e codifica il modello di disabilità sulla base dei diritti umani e delle libertà fondamentali (cfr. *supra ad vocem: Disabilità*).

**Progettazione universale:** vedi *Universal Design*.

## S

**Segnaletica di sicurezza:** una segnaletica che, riferita ad un oggetto, ad una attività o ad una situazione determinata, fornisce una indicazione o una prescrizione concernente la sicurezza o la salute sul luogo di lavoro, e che utilizza, a seconda dei casi, un cartello, un colore, un segnale luminoso o acustico, una comunicazione verbale o un segnale gestuale (art. 162, comma 1 lett. a), D.Lgs. 81/08).

**Svantaggio** (o handicap): difficoltà che l'individuo incontra nell'ambiente circostante a causa della menomazione (vedi *Classificazione Internazionale delle menomazioni, delle disabilità e degli handicap*", ICIDH, 1980).

## T

**Tecnologie assistive:** "gli strumenti e le soluzioni tecniche, *hardware* e *software*, che permettono alla persona disabile, superando o riducendo le condizioni di svantaggio, di accedere alle informazioni e ai servizi erogati dai sistemi informatici" (art. 2, comma 1, lett. b), L. 4/04).

## U

**Universal Design:** la progettazione di prodotti, strutture, programmi e servizi utilizzabili da tutte le persone, nella misura più estesa possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzate. La 'progettazione universale' non esclude dispositivi di sostegno per particolari gruppi di persone con disabilità ove siano necessari" (art. 2, Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, 2008).

La definizione è ripresa dal termine coniato nel 1985 dall'architetto Ronald L. Mace, che lo definisce come "la progettazione di prodotti e ambienti utilizzabili da tutti, nella maggior estensione possibile, senza necessità di adattamenti o ausili speciali".

## V

**Valorizzazione del patrimonio culturale:** consiste nell'esercizio delle funzioni e nella disciplina delle attività dirette a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio stesso, anche da parte delle persone diversamente abili, al fine di promuovere lo sviluppo della cultura. Essa comprende anche la promozione ed il sostegno degli interventi di conservazione del patrimonio culturale. In riferimento al paesaggio, la valorizzazione comprende altresì la riqualificazione degli immobili e delle aree sottoposti a tutela compromessi o degradati, ovvero la realizzazione di nuovi valori paesaggistici coerenti ed integrati (art. 6, D.Lgs. 42/04 e ss.mm.ii.).

**Visual Design:** locuzione attualmente preferita a *graphic design*, o *grafica*, e che segnala un'estensione disciplinare alla progettazione di tutti gli artefatti, non più solo scrittori, ma in generale destinati a una fruizione visiva (vedi Enciclopedia Italiana G. Treccani: [http://www.treccani.it/enciclopedia/visual-design\\_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/visual-design_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/)).

**Visitabilità:** per la visitabilità si intende la possibilità, anche da parte di persone con ridotta o impedita capacità motoria o sensoriale, di accedere agli spazi di relazione e ad almeno un servizio igienico di ogni unità immobiliare. Sono spazi di relazione gli spazi di soggiorno o pranzo dell'alloggio e quelli dei luoghi di lavoro, servizio ed incontro, nei quali il cittadino entra in rapporto con la funzione ivi svolta" (art. 2, punto H, D.M. 236/89).

**Visitabilità condizionata:** negli edifici, unità immobiliari o ambientali aperti al pubblico esistenti, che non vengano sottoposti a ristrutturazione e che non siano in tutto o in parte rispondenti ai criteri per l'accessibilità contenuti nel D.M. 236/1989, ma nei quali esista la possibilità di fruizione mediante personale di aiuto anche per le persone a ridotta o impedita capacità motoria, deve essere posto in prossimità dell'ingresso un apposito pulsante di chiamata al quale deve essere affiancato il simbolo internazionale di accessibilità di cui all'art. 2 del decreto del Presidente della Repubblica n. 384 del 1978 (art. 5, punto 7, D.M. 236/89).

## W

**Way finding:** sistemi di orientamento integrati o soluzioni progettuali che rendono più facile l'orientamento. Quest'ultimo va inteso come capacità di sapere dove ci si trovi, nonché come possibilità di capire quali possano essere gli spostamenti da compiere, e con quali modalità, per raggiungere un determinato obiettivo prescelto (Enciclopedia Italiana G. Treccani: vedi [http://www.treccani.it/enciclopedia/design-della-comunicazione\\_%28XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/design-della-comunicazione_%28XXI-Secolo%29/)).

## Allegato 4

### CHECKLIST da Progetto “A.D. Arte”<sup>39</sup>

Sommario	
CHECKLIST da Progetto “A.D. Arte” .....	86
INFORMAZIONI GENERALI .....	87
MOBILITÀ .....	87
ENTRATA .....	88
SERVIZI IGIENICI .....	89
LIVELLI .....	89
PERCORSI .....	89
SICUREZZA .....	90
LA STRUTTURA EROGA SERVIZI ED ATTIVITÀ .....	90
LA STRUTTURA DISPONE DI MATERIALE INFORMATIVO DI SUPPORTO ALLA VISITA.....	91
LA STRUTTURA DISPONE DI AUSILI ALLA MOBILITÀ.....	92
LA STRUTTURA È IN GRADO DI OFFRIRE ASSISTENZA SPECIALIZZATA .....	92
LA STRUTTURA DISPONE DI ALTRI DISPOSITIVI .....	92

<sup>39</sup> La scheda è tratta dal corso di formazione/informazione “A.D. Arte - L'informazione. Un sistema informativo per la qualità della fruizione i beni culturali da parte di persone con esigenze specifiche”, (reperibile nell'intranet dell'Amministrazione; su piattaforma moodle all'indirizzo <https://storico-moodle.beniculturali.it/>) e viene presentata al fine di orientare su come predisporre una griglia di rilievo speditivo di base.

## INFORMAZIONI GENERALI

Ingresso con prenotazione	SI NO
La modalità di prenotazione	Campo libero
	[Es: La prenotazione non è obbligatoria ma è consigliata, vista la grande affluenza di visitatori. Coloro che hanno effettuato la prenotazione possono ritirare i biglietti presso l'apposita biglietteria per prenotati.]
La prenotazione è gratuita per persone con disabilità	SI NO
La struttura è sede di allestimenti temporanei	SI NO
La struttura è sede distaccata	SI NO
Fascia oraria consigliata per la visita	Campo libero
	[Es: Le fasce orarie meno affollate sono solitamente 9-10, 12-14 e 16-17.]
Il percorso di visita è interamente aperto al pubblico	SI NO
Parti/sale visitabili	Campo libero
	[Es: Gran parte del secondo piano e alcune sale al primo piano.]

## MOBILITÀ

La struttura dispone di area/aree parcheggio	SI NO
La struttura dispone di posto auto riservato a persona munita di contrassegno all'interno della propria area di competenza	SI NO
È possibile raggiungere l'ingresso/i della struttura con autovettura munita di contrassegno	SI NO

## ENTRATA

L'ingresso è possibile contattando il personale	SI	NO
La struttura ha un solo ingresso	SI	NO
La struttura ha l'ingresso in comune con altre strutture	SI	NO
La struttura ha un ingresso secondario	SI	NO
La struttura ha un ingresso alternativo riservato a persone su sedia a ruote	SI	NO
Ingresso principale o riservato a persona su sedia a ruote, in piano (senza variazioni di livello) con porta con dimensione del passaggio uguale o superiore a 75 cm	SI	NO
Ingresso principale o riservato a persona su sedia a ruote con rampa inclinata con pendenza inferiore all'8% o compresa tra 8 e 12% e con dimensione del passaggio uguale o superiore a 75 cm	SI	NO
Ingresso principale o riservato a persona su sedia a ruote con soglia inferiore a 2,5 cm con dimensione del passaggio uguale o superiore a 75 cm	SI	NO
Ingresso principale o riservato a persona su sedia a ruote con piattaforma elevatrice, servo scala o rampa removibile e con dimensione del passaggio uguale o superiore a 75 cm	SI	NO
Ingresso principale o riservato a persona su sedia a ruote con piattaforma elevatrice, servo scala o rampa removibile e con dimensione del passaggio uguale o superiore a 75 cm	SI	NO
L'indirizzo dell'ingresso. La segnaletica con il quale individuato	Campo libero [Es: L'ingresso principale è la Porta 2 collocata sul lungo il Portico verso via (...). La Porta 1, collocata lungo lo stesso portico, è riservata alle persone con prenotazione. Lungo il portico di fronte, ovvero quello verso via (...), c'è la porta della biglietteria riservata a coloro che hanno prenotato il biglietto. Tutte queste porte sono individuate da segnaletica con testo con caratteri ingranditi e con contrasto di luminanza. L'ingresso riservato alle persone su sedia a ruote è collocato lungo il Portico verso via (...) ma non è segnalato.]	

## SERVIZI IGIENICI

Presenza di servizio igienico riservato a persona con disabilità	SI	NO
--	----	----

## LIVELLI

La struttura in cui è contenuto il luogo/luoghi della cultura si sviluppa su più livelli	SI	NO
Collegamenti fra i diversi livelli	Campo libero [Es. Scale e ascensori.]	
Presenza di ascensore che collega tutti i piani/livelli della struttura	SI	NO
Presenza di ascensore con cabina di profondità minima di 120 cm e larghezza minima di 80 cm. Porta posta sul lato corto di dimensioni minime di 75 cm. Spazio antistante la porta a tutti i piani di minimo 140 x 140 cm	SI	NO

## PERCORSI

Descrizione	Campo libero [Es positivo: Il Museo presenta percorsi privi di barriere architettoniche. Il piano rialzato/terra dispone di [...] sale espositive, tutte ampie e prive di ostacoli. Si può raggiungere la sala del parterre superando [...] gradini o, in alternativa, una rampa inclinata con pendenza del [...] % con corrimano a sinistra. Al primo piano si trovano [...] sale espositive con apparati comunicativi in Braille. Nelle sale espositive si trovano alcune sedute (h [...] cm da terra), si segnala che alcune sale sono in penombra. L'intero percorso di visita è in Lingua Italiana (LIS), Americana e/o Internazionale (IS) dei Segni.]
-------------	---

## SICUREZZA

Il sistema di allarme del luogo è:	Campo libero [Es. Il sistema di allarme è acustico.]
Le vie d'esodo conducono a:	Campo libero [Es. Spazio calmo o uscita dalla struttura al piano terra. Scala di emergenza al secondo piano.]
È presente un percorso esterno tattile plantare che consenta a persone non vedenti di allontanarsi dall'edificio	SI NO

## LA STRUTTURA EROGA SERVIZI ED ATTIVITÀ

Visite guidate	SI NO
Visite guidate in Lingua Italiana, Americana e/o Internazionale dei segni (LIS/ASL/IS)	SI NO
Visite guidate con linguaggio facilitato	SI NO
Visite virtuali con audio / video con sottotitolazione	SI NO
Visite guidate con esperienze olfattive	SI NO
Tour tattili	SI NO
Visite guidate in linguaggio idoneo alla comprensione da parte di ciechi primari	SI NO
Sito internet con finestra LIS/ASL/IS	SI NO

## LA STRUTTURA DISPONE DI MATERIALE INFORMATIVO DI SUPPORTO ALLA VISITA

Guide in Braille	SI NO
Guide cartacee in caratteri ingranditi	SI NO
Guide cartacee con testo facilitato	SI NO
Dispositivi per audio-tour	SI NO
I dispositivi per audio-tour sono gratuiti	SI NO
I dispositivi per audio-tour sono disponibili	SI NO
	Campo libero [Es.: Le audioguide sono disponibili presso un banco posto nell'ambiente del <i>bookshop</i> al piano terra e sono in inglese, francese, tedesco, etc.].
Guide multimediali	SI NO
Prospettive parlanti	SI NO
Schede di sala	SI NO
Mappe tattili di luogo con caratteri Braille	SI NO
Mappe tattili di luogo con caratteri a rilievo	SI NO
Mappe tattili di luogo con simboli a rilievo	SI NO
Mappe tattili di luogo con caratteri ingranditi	SI NO
Mappe tattili di luogo con caratteri con contrasto di luminanza	SI NO
Sono presenti mappe	SI NO
Sono presenti plastici e/o modelli volumetrici	SI NO
Altro	Campo libero [Es.: È presente una riproduzione in rilievo della Venere di Botticelli. Inoltre, è disponibile una guida del luogo e mappa tattile con caratteri Braille.]

#### LA STRUTTURA DISPONE DI AUSILI ALLA MOBILITÀ

Sono presenti sedie a ruote	SI	NO
Dove è possibile ritirare le sedie a ruote	Campo libero [Es.: Le sedie a ruote sono disponibili presso il piano terra e sono gratuite.]	
Sono presenti <i>golf car/ elettro scooter</i>	SI	NO
Dove è possibile reperire le <i>golf car/ elettro scooter</i>	Campo libero [Es.: All'ingresso della struttura rivolgendosi al personale di accoglienza. Il servizio è gratuito.]	
Sono presenti percorsi tattili plantari	SI	NO

#### LA STRUTTURA È IN GRADO DI OFFRIRE ASSISTENZA SPECIALIZZATA

È presente personale formato per persone con disabilità/ esigenze specifiche	SI	NO
È presente l'interprete LIS/ASL/IS	SI	NO
È presente il mediatore culturale	SI	NO

#### LA STRUTTURA DISPONE DI ALTRI DISPOSITIVI

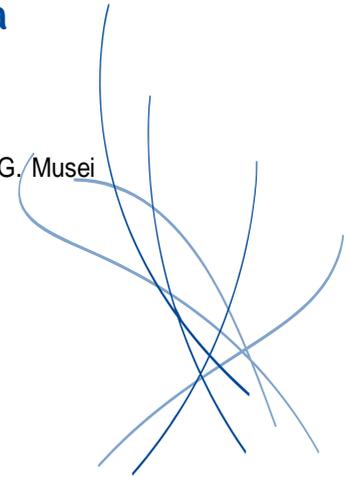
Sono disponibili lenti di ingrandimento?	SI	NO
Sono disponibili dispositivi video con sottotitolazione?	SI	NO
Sono disponibili circuiti chiusi per apparecchi acustici?	SI	NO

## Casi esemplari di fruizione ampliata nei siti del patrimonio statale.

Gabriella CETORELLI\*, Manuel Roberto GUIDO\*\*

\*Archeologo MiBACT, Responsabile U.O. Progetti Speciali D.G. Musei

\*\*Architetto MiBACT, Dirigente D.G. Musei



Al fine di favorire la massima diffusione e comunicazione delle migliori esperienze e buone prassi in tema di accessibilità e fruizione diffusa del patrimonio statale, individuate dal Gruppo di lavoro istituito con D.D. 582 del 27 giugno 2017 nel corso della sua attività, si è inteso in questa sezione presentare i casi esemplari pervenuti alla D.G. Musei nell'ambito di una ampia indagine conoscitiva<sup>1</sup>, tesa a rilevare lo stato dell'arte dei medesimi e ad evidenziarne gli aspetti maggiormente significativi.

Il Gruppo di lavoro, a conclusione della raccolta delle schede appositamente predisposte per illustrare in maniera omogenea e confrontabile i casi di studio, ha definito una metodologia di analisi sviluppata su un gruppo di indicatori e su un giudizio sintetico complessivo. I sei indicatori - *Progettazione partecipata*, *Trasversalità*, *Innovazione*, *Soluzioni Tecnologiche*, *Sostenibilità*, *Replicabilità* - sono stati individuati con criteri che consentissero la loro applicazione ad ogni caso presentato, indipendentemente dal *target* di fruitori cui l'intervento veniva specificamente rivolto<sup>2</sup>.

Il panorama complessivo che si ricava dalla lettura dei casi pervenuti risulta sicuramente positivo, soprattutto se confrontato con la situazione di un passato non troppo lontano in cui alcune voci isolate, come quella del Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona, proponevano, inascoltate, i temi dell'accessibilità museale.

Oggi sono stati fatti, in tal senso, grandi passi avanti, grazie all'impegno del MiBACT, ma anche degli Enti territoriali ed altri soggetti detentori di luoghi della cultura sul territorio italiano.

<sup>1</sup> In particolare a seguito delle circolari 2 e 5/2019 della D.G. Musei, si è inteso da parte del G.d.L. richiedere, tra i progetti pervenuti dal territorio nazionale e ritenuti particolarmente aderenti alle finalità istituzionali della Direzione stessa, specie per la conformità alle indicazioni espresse dalla circolare 26/18, l'invio di una più ampia presentazione delle attività poste in essere, individuate quali casi esemplari da presentare ai fini della loro comunicazione, diffusione e replicabilità in ulteriori ambiti, più o meno assimilabili tra loro, fermo restando il principio che ogni luogo della cultura riveste una propria individualità e richiede soluzioni appositamente studiate caso per caso.

<sup>2</sup> Per un dettaglio sulla scheda citata e sugli indicatori utilizzati come parametri di valutazione si veda la presentazione della Parte Terza di questo volume *Esperienze, progetti e buone prassi per la fruibilità ai siti culturali del patrimonio italiano*, alle pagg. 243-246.

Per evidenti motivi di spazio, si è deciso di selezionare, tra i tanti progetti pervenuti, un gruppo ridotto di 18 casi di particolare interesse, da presentare, con il diretto contributo dei soggetti coinvolti sul territorio, attraverso un'illustrazione più dettagliata<sup>3</sup>.

Sono state, al riguardo, prese in considerazione tutte le tipologie dei luoghi della cultura afferenti alle competenze della D.G. Musei ed in particolare istituti museali, gallerie, monumenti e complessi monumentali, aree e parchi archeologici, come pure le differenti strategie messe in atto dai medesimi per il superamento delle barriere fisiche, senso - percettive, culturali e cognitive, a cui si è aggiunta l'analisi di casi che hanno sviluppato competenze inerenti la capacità di portare il museo al fuori dalle proprie mura, come anche azioni volte al benessere e all'inclusione di pubblici a fragilità sociale, la formazione del personale e l'impiego delle tecnologie digitali.

Si tratta di azioni considerate di assoluta eccellenza, che non rappresentano solo esempi "da copiare" in termini generali, ma esperienze sul territorio che sono state di volta in volta adeguate e plasmate sulle situazioni, sui luoghi e sulla tipologia del bene trattato.

Molti progetti presentati costituiscono interessanti metodologie di riferimento laddove, a fronte delle criticità rilevate, si prenda atto delle condizioni concrete e si lavori per superarle. Con tale spirito si attua, infatti, la *ratio* della legge 13 dell'89 che indica nelle "soluzioni alternative" a quelle già consolidate nella prassi, la risposta da ricercare per ogni singola contingenza, quando non siano applicabili modelli "standard".

In tale prospettiva, relativamente all'**accesso fisico alle strutture**, si è inteso evidenziare, tra le più significative, le azioni messe in atto dal **Parco Archeologico del Colosseo**, ove, attraverso tre nuovi itinerari di visita che si snodano tra il Palatino, il Foro Romano e la *Domus Aurea*, si sta procedendo, mediante realizzazioni studiate caso per caso, all'ampliamento<sup>4</sup> del progetto *PERCORSI*, al fine di conseguire un maggiore *comfort* generale durante la visita ed estenderne gli ambiti di intervento (cfr., *infra*, pag. 103).

Notevole è altresì il progetto **Pompei per tutti**, finalizzato a migliorare i livelli di fruizione presso la antica città campana. Tramite un elaborato sistema di itinerari che si snoda per oltre tre chilometri all'interno del sito, è oggi possibile per i visitatori accedere con facilità ed in autonomia a molte delle celebri *domus* che caratterizzano la dimensione urbana del Parco. Si tratta di un progetto unico nel suo genere, realizzato attraverso *approfondimenti esecutivi in un contesto storico-artistico irripetibile, la cui consistenza materiale ha imposto soluzioni dedicate, non riconducibili a standard e tipologie predeterminate* (cfr., *infra*, pag. 115).

Di rilievo, tra quelle presentate in questa sezione del volume, anche l'attività di fruizione diffusa attuata dal **Sito UNESCO Langhe-Roero e Monferrato**. Il progetto si è posto l'obiettivo di migliorare *l'accessibilità dei Paesaggi Vitivinicoli del Piemonte a tutti coloro che sono interessati a conoscerne i valori e a godere dei variegati aspetti che lo caratterizzano, secondo l'approccio della "catena dell'accessibilità" e della progettazione universale e inclusiva indirizzata a ottenere ambienti, prodotti e servizi che assicurino la reale ed equa partecipazione di ogni persona a tutte le attività* (cfr., *infra*, pag. 235).

3 Nella Parte Terza del volume vengono presentati ulteriori casi attraverso 53 schede sintetiche corrispondenti a 74 istituti statali e 28 schede sintetiche, corrispondenti a 48 istituti non statali, che hanno interessato complessivamente l'analisi di 122 istituti museali.

4 Il progetto *PERCORSI* al Foro Romano è stato inaugurato, nella sua prima fase, il 3 dicembre 2015.

Tra i casi particolarmente significativi, va altresì segnalato il percorso **Paestum per tutti**, che ha reso possibile, per la prima volta, *l'ingresso con sedia a ruote in uno dei più antichi templi della Magna Grecia, la cosiddetta "Basilica" all'interno del santuario meridionale dell'antica città, attraverso una pedana removibile e non impattante. Oltre al tempio dorico arcaico, anche il museo e i depositi sono stati progettati per il transito di sedie a ruote* (cfr., *infra*, pag. 165).

Si intende altresì rilevare, in questa sede, il progetto di installazione di un **ascensore alla Rocca di Gradara**. Si tratta di un intervento che sotto l'aspetto strutturale e tecnologico è stato condotto in maniera del tutto *compatibile con l'architettura della Rocca, operando nel rispetto del fabbricato storico, attraverso scelte di mimesi con gli apparati murari circostanti* (cfr., *infra*, pag. 199).

Ragguardevole è anche l'intervento, inaugurato nel dicembre del 2019, di un ascensore *eseguito riutilizzando un antico elevatore, già realizzato negli anni Trenta, nell'edificio del Museo Storico del Castello di Miramare a Trieste, che può essere considerato un interessante esempio di "accomodamento ragionevole". Pur nella difficoltà e nei limiti di un intervento all'interno di un edificio storico tutelato, infatti, è stato possibile creare un impianto che ora permette la fruizione del Museo a larga parte dei visitatori, con un impatto minimo dal punto di vista della conservazione del patrimonio culturale* (cfr., *infra*, pag. 185).

Azioni volte al superamento delle barriere architettoniche attraverso *soluzioni creative, efficaci ed efficienti*, sono state altresì messe in campo, tra le più significative, dalla **rete dei Musei Statali di Napoli**, presso l'**Area Archeologica di Aquileia**, nei **Musei Reali di Torino**, nella **Pinacoteca Nazionale di Brera**, presso il **Museo Archeologico Nazionale di Cagliari** e nel **Compendio Garibaldino di Caprera**.

Anche in relazione al **superamento delle barriere senso-percettive**, il G.d.L. ha individuato significativi progetti.

Senza altro degne di nota risultano le esperienze condotte presso le **Gallerie degli Uffizi di Firenze** ove, tra le numerose attività poste in essere, si evidenzia il progetto **Quadri tattili**, basato sulla riproduzione, attraverso il coinvolgimento di Istituzioni scolastiche del territorio, di celebri dipinti conservati nel museo, realizzati in modo tale che ciascuna opera possa essere esplorata da tutti, consentendo altresì alle persone ipovedenti di apprezzarne i colori, grazie ai forti contrasti cromatici utilizzati (cfr., *infra*, pag. 131).

Di interesse è anche l'attività della **Galleria Borghese a Roma** in cui emerge il progetto **Racconti da Museo**, realizzato in collaborazione con l'Istituto Statale per Sordi di Roma (ISSR), che propone **percorsi tematici in doppia lingua, in Italiano e in Lingua dei Segni Italiana (LIS)**, erogati contemporaneamente a persone sorde ed udenti, per una esperienza totalmente condivisa (cfr., *infra*, pag. 137).

Rilevante, per la sua unicità, è il **Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona**, in cui si promuovono azioni legate alla scoperta dei valori estetici della tattilità.

Un sito senza barriere, che tende ad esaltare il diritto alla fruizione della cultura e dell'arte per tutti, contribuendo, attraverso numerosi laboratori, progetti ed esperienze, alla scoperta di una fruizione nuova del patrimonio, *che si guarda e si tocca* (cfr., *infra*, pag. 175).

Il **Parco Archeologico di Paestum e Velia** propone percorsi per persone non vedenti e ipovedenti, visite immersive attraverso storie in realtà aumentata, tavole tattili realizzate con inchiostri speciali per percepire affreschi bidimensionali, un itinerario olfattivo sensoriale con etichette in braille e supporti odorosi, un audio-video guida nella Lingua dei Segni Italiana (LIS) (cfr., *infra*, pag. 165).

Importanti progetti di accessibilità culturale e cognitiva sono stati realizzati presso il Museo e il Parco del Castello di Miramare a Trieste, nel Museo Archeologico Nazionale di Aquileia, presso la Rete dei Musei Campani con il progetto “Napoli tra le mani”, nel sito paesaggistico di Langhe-Roero Monferrato e presso il Museo Archeologico Nazionale di Cagliari.

Tra le esperienze più significative si evidenzia, inoltre, **Il PARCo tra le mani**, un percorso realizzato presso il **Parco Archeologico del Colosseo, a Roma**, che propone una visita tattile multilingue (italiano, inglese e codice braille) composta da pannelli con contenuti esemplificati distribuiti all’interno del sito. L’itinerario coinvolge il Colosseo, il Foro Romano, il Palatino e il Museo Palatino con postazioni accessibili “a tutti”. È stato inoltre realizzato il progetto **Il PARCo tra le mani nella lingua dei segni** con audio-videoguide in Lingua dei Segni Italiana (LIS) e in *American Sign Language* (ASL), unito a numerose altre attività di rilievo, messe in atto per l’accoglienza dei pubblici con disabilità cognitive e culturali (cfr., *infra*, pag. 103).

Anche presso il **Museo Nazionale Romano di Roma** sono state realizzate interessanti attività per l’accessibilità socio-cognitiva. Tra esse di rilievo il progetto **Museo per tutti**, condotto al fine di favorire la fruizione del luogo da parte di persone con disturbi dell’apprendimento, mettendo a disposizione strumenti e percorsi permanenti. Un importante risultato del progetto è stata la realizzazione di una guida in linguaggio ‘easy to read’ e in CAA - Comunicazione Aumentativa e Alternativa - per la sede di Palazzo Altemps: un riuscito strumento di preparazione all’esperienza della visita per i fruitori in situazione di fragilità socio-culturale (cfr., *infra*, pag. 124).

**Attività connesse al ben-essere sociale**, basate sulla interpretazione della cultura come fattore migliorativo per la qualità della vita delle persone, sono state realizzate dalla **Pinacoteca di Brera a Milano**, attraverso progetti di inclusione e/o di sostegno rivolti a persone con disabilità o con esigenze di mediazione specifiche, condotti in collaborazione con le associazioni e le organizzazioni di utilità sociale che operano sul territorio, al fine di garantire una maggiore qualità delle attività proposte (cfr., *infra*, pagg. 229-232).

Tra i progetti presentati, si segnala il percorso **“Due Passi nei Musei di Milano”**, dedicato a persone con malattia di Alzheimer, che si declina in una attività guidata di fronte alle opere del museo, coordinata da un laboratorio di arte-terapia. Viene inoltre proposto un programma di visite per le persone affette da Parkinson (cfr., *infra*, pag. 231). Anche il **Parco Archeologico del Colosseo** ha attivato, sulla stessa tematica, progetti specifici, coniugando l’esperienza di visita tradizionale con forme di fruizione alternative. In particolare, a partire dal 2019, i siti del PARCo si sono trasformati in una suggestiva ambientazione per lo svolgimento del progetto **Park-in-ParCo**: un ciclo di attività (yoga, laboratorio teatro e voce, *drum circle*, *dance well*) per la riabilitazione di alcune malattie neurologiche, tra cui il morbo di Parkinson. L’attività si inserisce nel più ampio progetto **Salus per Artem**, dedicato a vari ambiti di inclusione sociale attraverso l’esperienza artistica. (cfr., *infra*, pag. 112).

Al medesimo fine, le **Gallerie degli Uffizi di Firenze** hanno presentato di recente, con il supporto di associazioni di settore, il progetto **Uffizi Activity Bag**, in cui si mettono a disposizione dei visitatori materiali educativi e oggetti *antistress* utili a favorire l’esperienza, presso il Museo, delle persone con disturbi dello spettro autistico. Grazie anche all’impiego di schede educative appositamente predisposte, che applicano, ove necessario, il linguaggio della Comunicazione Aumentativa e Alternativa, si forniscono strumenti utili alla visita per i pubblici a cui l’attività è dedicata e indicazioni per i loro *caregiver* (cfr., *infra*, pag. 133).

Per venire incontro alle esigenze dei visitatori fragili, la **Galleria Borghese** ha avviato il progetto **Spiragli. Percorsi di salute mentale nella Galleria Borghese** che prevede la co-progettazione da parte di un’*équipe* pluridisciplinare tra museo e istituzione sanitaria di attività dedicate a pazienti con disagio psichico. In un clima di apertura alle singole necessità e preferenze, attuato proprio per favorire il crearsi di una alleanza terapeutica tra operatori e pazienti, i visitatori del museo vengono accompagnati e sostenuti nelle loro esperienze di fruizione delle collezioni (cfr., *infra*, pag. 139).

Presso il **Museo Nazionale Romano di Roma**, al medesimo fine, si rileva il progetto **Avvicinamenti. Il Museo in ascolto**, dedicato ai ragazzi con autismo e/o con disabilità cognitive, consistente in una serie di attività tese a stimolare il rapporto diretto tra i visitatori e i reperti del museo, valorizzando le abilità e le percezioni di ognuno (cfr., *infra*, pag. 124).

Per quanto attiene le azioni volte a portare il museo fuori dalle proprie mura, si segnala il progetto **Il Museo va in Ospedale...a Scuola**, a cura del **Museo Nazionale Romano**, condotto presso il Reparto di Oncoematologia Degenze e *Day Hospital* dell’Ospedale Pediatrico “Bambino Gesù” di Roma. Tramite le attività proposte è possibile far conoscere il museo ai piccoli degenti del nosocomio romano. I laboratori sono incentrati sull’osservazione e manipolazione di reperti originali, prelevati dai depositi del museo. L’aspettativa è quella di poter vedere al museo i piccoli pazienti, una volta dimessi, per una esperienza diretta dei luoghi e delle opere già incontrati nelle attività di laboratorio condotte in ospedale, “ricambiando”, a loro volta, la visita ricevuta (cfr., *infra*, pag. 123).

Si intende altresì segnalare l’attività posta essere dalla **Pinacoteca di Brera** in partenariato con l’Ospedale dei Bambini “Buzzi” di Milano. In particolare da maggio 2019 è stato inaugurato il progetto **Nati nella cultura**, una attività che pone le giovani famiglie al centro del museo. I genitori dei bambini nati all’Ospedale “Buzzi” ricevono, infatti, uno speciale passaporto, contenente biglietti d’ingresso gratuiti alla Pinacoteca di Brera e informazioni sui musei *family friendly* di Milano (cfr., *infra*, pag. 231).

La Pinacoteca di Brera opera inoltre negli *hospice* e si occupa di proporre attività didattiche e progetti di inclusione per i degenti e sostegno per le famiglie dei malati oncologici.

Con l’Ospedale “Buzzi” e con il supporto di volontari, è altresì in preparazione, presso la Pinacoteca di Brera, una Guida che raccoglie le esperienze dei piccoli pazienti condotte con il Museo, nell’ottica di un sostegno utile ai bambini ricoverati.

Questo nuovo orientamento della Pinacoteca di Brera ha la finalità di coinvolgere la squadra interna del museo anche nel supporto costante di cooperazione con le associazioni di categoria, in un’attività educativa mirata sempre più verso il sostegno sociale, accompagnando anziani residenti nelle case di riposo, ragazzi che frequentano i centri diurni, migranti, senz’altro, persone che vivono disagi all’interno delle comunità (cfr., *infra*, pag. 229).

Anche alle **Gallerie degli Uffizi**, tramite l'Area Mediazione Culturale e Accessibilità del Museo, in collaborazione con i centri diurni e associazioni del territorio, vengono predisposti percorsi terapeutici per bambini. Tra essi, di rilievo, il progetto **Special Guest-Kids**, realizzato in collaborazione con l'Ospedale Pediatrico "Meyer" di Firenze, con l'intento di accogliere i piccoli pazienti che arrivano in città per effettuare cure (cfr., *infra*, pag. 135).

In relazione al museo inteso come luogo di inclusione sociale e di dialogo interculturale si segnalano le attività della **Galleria Borghese di Roma** che ha attivato il progetto **Storie e Scatti alla Galleria Borghese. Per ascoltare e raccontarsi**, in cui vengono proposti momenti di ascolto di storie, da cui si generano fotografie e narrazioni autobiografiche, di ragazzi provenienti da varie parti del mondo che hanno affrontato situazioni di difficoltà. *Raccontare sé stessi trovando spunti nei capolavori del Museo consente di delineare percorsi inediti e contenuti nuovi, da ricostruire nei significati e ricollocare in uno spazio sociale di scambio* (cfr., *infra*, pag. 140).

Interessante è anche il progetto **Il PARCo fuori dal PARCo** avviato dal **Parco Archeologico del Colosseo** con il quale si intendono, rafforzare i legami con il territorio e incoraggiare il coinvolgimento di "tutti i pubblici" nella frequentazione dell'area archeologica. In particolare gli ambiti di intervento del progetto riguardano, tra le altre finalità, l'interpretazione del sito come spazio inclusivo, multiculturale e multi-etnico, aperto alla città e ai suoi abitanti (cfr., *infra*, pag. 112).

Il progetto **Con lo sguardo oltre i confini: i musei campani tra bellezza e verità**, promosso dalla Direzione Regionale di competenza, ha visto la realizzazione di attività laboratoriali basate su creatività e *collaborative learning* condotte con i giovani in carico al Centro per la Giustizia Minorile della Campania, insieme agli alunni delle scuole del territorio (cfr., *infra*, pag. 151).

Notevoli anche gli interventi atti a favorire l'integrazione delle persone appartenenti a comunità straniere e in situazione di svantaggio socio-economico, linguistico e culturale messi in atto dalla rete **Campania tra le mani** (cfr., *infra*, pag. 143).

Nel progetto **Special Guest - MSNA delle Gallerie degli Uffizi**, "ospiti speciali" sono i minori stranieri non accompagnati (MSNA), custoditi nei centri di accoglienza del territorio, che il Museo coinvolge in specifiche attività in collaborazione con il Tribunale dei Minorenni di Firenze (cfr., *infra*, pag. 131).

Si sperimenta, con personale adeguatamente formato, di come i capolavori degli Uffizi, patrimonio condiviso con tutto il mondo, possano trasformarsi non solo in oggetto di conoscenza, ma anche in punto di partenza per avviare una riflessione sui valori universali, sulle proprie esperienze di vita e sui propri interessi, personali e collettivi (cfr., *infra*, pag. 135).

Il **Parco Archeologico di Paestum e Velia** è *local community hub* nella realizzazione del progetto **INVOLVE (INtegration of migrants as VOLunteers for the safeguard of Vulnerable Environments)**, co-finanziato dalla Commissione Europea, Direzione generale Migrazione e Affari Interni.

L'attività si propone di migliorare l'inclusione dei cittadini dei Paesi terzi attraverso percorsi di volontariato volti al recupero e alla valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale. In particolare, i migranti collaborano alla cura e conservazione delle mura di *Paestum* e conducono visite guidate lungo *Il sentiero degli Argonauti*, un itinerario che dal tempio di Nettuno porta all'Oasi Dunale Marina Legambiente di *Paestum* (cfr., *infra*, pag. 166).

Relativamente alla realizzazione di esperienze volte alla formazione-informazione degli operatori e tecnici del patrimonio in tema di accessibilità e fruizione ampliata si segnala la capillare attività del **Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona**, riconosciuto ente qualificato per la formazione secondo la normativa ministeriale e presente sulla piattaforma "Sofia" del MIUR.

I percorsi formativi, tenuti in Italia e all'estero, sono caratterizzati da esperienze pratiche, sia nelle metodologie di esplorazione tattile delle opere, che nella conoscenza diretta di strumenti e ausili utili alle persone con disabilità visiva per la fruizione del patrimonio culturale (cfr., *infra*, pag. 175).

Attività di formazione sono altresì organizzate dal **Parco Archeologico del Colosseo**, dal **Museo Nazionale Romano di Roma**, dal **Museo Archeologico Nazionale di Cagliari**, dalle **Gallerie degli Uffizi di Firenze**, dalla **Galleria Borghese di Roma**, dalla **Pinacoteca di Brera di Milano**, per citare solo alcuni dei molti esempi presentati in questa sede.

Nei corsi vengono trattati temi relativi all'accessibilità, sia sotto il profilo teorico, al fine di approcciarsi alle diverse disabilità (fisica, senso-percettiva, culturale e cognitiva), sia attraverso esercitazioni pratiche, per sviluppare adeguate tecniche di cultura dell'accoglienza e di comunicazione istituzionale, nella consapevolezza del ruolo fondante che la mediazione svolge per la fruizione diffusa ai luoghi del patrimonio.

In tutte le esperienze, un ruolo determinante occupa, inoltre, l'**utilizzo delle tecnologie**, la cui diffusione, anche nel recente periodo di *lockdown*, ha fatto comprendere quanta parte esse rivestano quale mezzo (e, auspicabilmente, non come fine esclusivo) per la fruizione museale.

Tra le realizzazioni più interessanti per la fruizione ampliata e la comunicazione, attraverso i canali tecnologici, si evidenzia l'attività del **Parco Archeologico di Pompei**, che ha sviluppato un sito *web* la cui interfaccia consente una facile navigabilità.

Si tratta di una sorta di *hub*, in grado di mettere assieme la funzione amministrativa del Parco e quella comunicativo-divulgativa: un grande contenitore nel quale gli utenti possono trovare informazioni differenziate, dalle attività istituzionali a quelle di ricerca scientifica (cfr., *infra*, pag. 120).

Interessante è pure il Progetto **CHROME** alla **Certosa e Museo di San Martino a Napoli**, basato su tecnologie interattive per la presentazione del patrimonio digitalizzato e per la realizzazione di modelli 3D attraverso l'uso di *mappe semantiche* (cfr., *infra*, pag. 158).

Anche il **Museo Archeologico Nazionale di Cagliari** ha predisposto supporti multimediali, (*tour* virtuali, video 360°, ricostruzioni 3D) per la fruizione di contenuti realizzati appositamente. È stato inoltre sviluppato e messo *on-line*, secondo le indicazioni dell'Agenzia Italiana per il Digitale (AGID), il sito *web* del Museo al cui interno, oltre a una specifica sezione dedicata all'accessibilità, sono presenti una mappa interattiva che geolocalizza i reperti del museo e una *Digital Library* delle collezioni (cfr., *infra*, pag. 205).

Le esperienze in questa sede illustrate sottolineano come il museo sia oggi espressione di ambiti fino a poco tempo fa inespressi, di nuove potenzialità e di ulteriori paradigmi da realizzare, ripensando l'esistente, nel coinvolgimento sempre più ampio di numerose componenti sociali e nella consapevolezza, sempre più manifesta, che *l'accessibilità creativa* si esprime nell'impegno di garantire il diritto al bello e al godimento del patrimonio condiviso a tutti i cittadini.

Tale tendenza è manifesta nei casi di studio individuati, considerati eccellenti per le singole tipologie.

Tuttavia essi potrebbero presentare delle "carenze", perché rappresentativi di un lavoro che richiede nel tempo ulteriori completamenti, anche sulla base del piano di finanziamenti disponibile.

In linea di massima sono generalmente rappresentativi di un percorso, ancora da completare, verso una totale *trasversalità*<sup>5</sup>: obiettivo certamente ambizioso, ma che costituisce il traguardo a cui tutti i musei devono puntare e da raggiungere, anche grazie al contributo fornito dalle *Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.)* nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici (Circolare 26/2018 D.G. Musei).

## Il Parco Archeologico del Colosseo: strategie per il superamento delle barriere culturali, cognitive e psico-sensoriali.

Maria Grazia FILETICI\*,

Federica RINALDI\*\*, Andrea SCHIAPPELLI\*\*

\*Funzionario Architetto MiBACT

\*\*Funzionario Archeologo MiBACT

Parole chiave: sostenibilità, innovazione, progettazione partecipata, inclusione sociale.

### Premessa

Il Parco Archeologico del Colosseo<sup>1</sup> ricopre una superficie superiore ai 40 ettare e costituisce uno dei principali patrimoni dell'umanità con i suoi monumenti, paesaggi, musei e collezioni.

Il Parco, diretto da Alfonsina Russo, promuove la ricerca archeologica, gli studi dei monumenti e del tessuto edilizio, la sua tutela e conservazione e ha al suo attivo tanti progetti, protocolli di ricerca e sperimentazione con la partecipazione del mondo scientifico e *team* professionali di altissimo livello.

I numeri del turismo accessibile invitano a riflettere sulla centralità e importanza del tema; dal punto di vista progettuale abbiamo intrapreso una serie di attività, indirizzandole verso i molteplici aspetti e le soluzioni richieste da un servizio di accoglienza *per tutti*.

L'attenzione alle differenti esigenze, alle disabilità, alle richieste che i visitatori ci rivolgono, ci ha aiutato a sviluppare un piano condiviso di valorizzazione e promozione *con una nuova visione turistico - culturale*<sup>2</sup>.

Il Colosseo e il relativo Museo al II livello del monumento, il Foro Romano, il Palatino, la *Domus Aurea*, il Museo Palatino e il costituendo Museo del Foro Romano nell'ex convento di Santa Maria Nova/Santa Francesca Romana, sono i complessi del Parco in cui progressivamente si realizzeranno quegli interventi grazie ai quali sarà possibile godere di maggior *comfort* generale durante la visita, secondo il nuovo disegno dei PERCORSI per TUTTI.

1 Istituito con D.M. n. 15 del 12.01.2017, esercita la tutela sulle aree di competenza di Roma Capitale dei Fori Imperiali e del Circo Massimo.

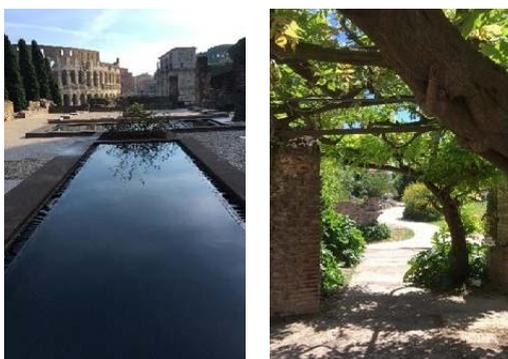
2 Simona Petaccia, Giornalista e Presidente dell' "Associazione Diritti Diretti": Petaccia 2017, p. 141.

5 Si veda, al riguardo, pag. 244.



L'Area Archeologica del Parco è caratterizzata, per sua stessa fisionomia, da "barriere architettoniche naturali e connaturate alla sua storia": dal 2005 inizia pertanto lo studio di un piano generale di revisione degli itinerari di visita e delle barriere esistenti, così come dei forti dislivelli creati dalla compresenza di differenti fasi di frequentazione antica dell'area.

Fig. 1: Roma. Parco Archeologico del Colosseo. IPERCORSI le "trappole degli odori" al Foro Romano, create lungo gli itinerari, inserendo sensazioni olfattive delle essenze tradizionali allestite (2016).



Figg. 2, 3: Roma, Foro Romano. Le nuove vie di percorrenza accessibili del progetto PERCORSI.

Il progetto, a cura di M.G. Filetici, denominato **PERCORSI** è in progressivo ampliamento. Dopo la revisione critica dello stato dei luoghi e dei monumenti, e l'individuazione delle criticità e ostacoli esistenti, abbiamo tracciato tre nuovi itinerari di visita che si snodano lungo il Foro Romano e il Palatino, eliminando, con interventi studiati caso per caso, le barriere architettoniche dovute anche all'uso che in passato si fece di materiali rivelatisi nel tempo inadeguati, divenendo essi stessi elemento di ostacolo al calpestio e allo scorrere delle ruote.

I recenti itinerari aggiungono nuove vie di percorrenza, alleggerendo i flussi turistici oltre che migliorando il *comfort* (Figg. 1, 2, 3).

Sono stati disegnati nuovi elementi architettonici il cui *design*, studiato *ad hoc*, offre soluzioni scelte in funzione della loro compatibilità estetica, strutturale e tecnologica con il contesto monumentale e paesaggistico.

Tre gli itinerari del piano generale accessibile del Parco:

- il primo si estende lungo il Foro Romano, dall'Arco di Tito alla *Curia Iulia*;
- il secondo dall'Arco di Tito al Museo Palatino, finora solo in parte realizzato e contraddistinto da una complessa altimetria;
- il terzo è il c.d. "percorso di mezza costa" che dall'ingresso denominato "del Vignola" (su via di S. Gregorio) costeggia le Arcate Severiane lungo il versante denominato "del Circo Massimo"<sup>3</sup>.

Con il Direttore Alfonsina Russo è in corso l'ampliamento del panorama degli interventi da eseguire, all'insegna di una valorizzazione *FOR ALL* e di una accoglienza fortemente caratterizzata dall'inclusione.

<sup>3</sup> Filetici, Scaroina 2017, pagg. 35-45.

Dall'avvio della nuova Direzione del Parco (gennaio 2018) è stato, infatti, istituito un gruppo di lavoro più ampio con compiti diversi. Il gruppo, proseguendo il censimento dell'esistente, ha elaborato nuove proposte di revisione e implementazione dei sussidi disponibili per l'inclusione e rilanciato proposte accessibili per diverse necessità ed esigenze. Alla luce di tali premesse l'attenzione, oltre che verso le barriere fisiche, è costantemente rivolta anche alla accessibilità visiva e uditiva e all'accessibilità cognitiva.

M.G.F., F.R., A.S.

### Nuovi progetti. Occasioni di inclusione per tutti.

*Galileo Galilei è il fondatore della scienza degli ingegneri*<sup>4</sup> e analizza le "azioni e reazioni che si generano dall'interazione fisica": mi piace affermare che immaginare percorsi inclusivi costituisca la base su cui accrescere il nostro contributo per un'uguaglianza "di tutti e per tutti".

Nel logo del progetto **PERCORSI**<sup>5</sup> (Fig. 4) due persone sono sedute su un capitello le cui volute sono anche le ruote con le quali potranno percorrere i sentieri del Parco Archeologico del Colosseo, sempre che possano scorrere senza impedimenti. Dal 2006 sto conducendo, con colleghi e amici, questa importante sfida progettuale per migliorare progressivamente i grandi contesti archeologici nell'ambito dell'inclusione e dell'abbattimento delle barriere fisiche, cognitive e sensoriali che nel tempo si sono formate limitando la fruizione. Ogni persona può avere nel tempo, o dalla nascita, particolari



esigenze personali e/o disabilità e, senza avere la presunzione di poter tutto risolvere, abbiamo scelto di sviluppare progetti concui offrire piccole soluzioni che possano superare le barriere

Fig. 4: Logo del progetto PERCORSI 2015-2020 di M. Trionfera e M. G. Filetici.

proponendo differenti nuove organizzazioni dei percorsi, *mix* di materiali e tecnologie, per far scorrere le ruote senza ostacoli, per inserire strutture meccaniche di sollevamento con metodi reversibili, e creare percorsi dedicati con laboratori cognitivi, didattici, olfattivi etc. che gradualmente stanno componendo un nuovo *carta* di accoglienza per tutti.

Il lavoro in corso è un prodotto di squadra e largamente condiviso: solo così potrà diventare una positiva modalità d'intervento<sup>6</sup>.

Nel logo è disegnato l'intimo rapporto che esiste tra il luogo e l'individuo: "ognuno ha la propria creatività che enfatizza la diversità di ognuno di noi, disabile e non": un pensiero della tesi di laurea in Scienza della Formazione di una ragazza dagli occhi azzurri.

<sup>4</sup> Vinaty 2002, pag. 43.

<sup>5</sup> Arch. M. Trionfera 2015, aggiornamento di M.G. Filetici 2020, il logo dei "PERCORSI".

<sup>6</sup> Il progetto generale a cura di M.G. Filetici, curatrice e progettista anche del progetto "Pompei per tutti" del GPP, è stato condiviso con T. Ceccarini, S. Belotti, P. Piazzolla.

In questo impegno il “diritto al bello”, ma anche al “godimento”, sono i principali riferimenti dei progetti realizzati ed in corso che, sulla base dell’esistente e della sua revisione, stiamo producendo inserendo trasformazioni, le quali, in modo garbato e compatibile con il tessuto storico, consentano di superare quelle barriere fisiche e mentali, rimaste nel tempo, che vogliamo revisionare ed eliminare restituendo anche una migliore comprensione dei siti monumentali.

**PERCORSI** è il nome che abbiamo scelto per esprimere il nuovo modo di entrare in rapporto con i siti archeologici, con la natura, con il paesaggio superando con semplicità le barriere e le difficoltà esistenti, spesso di impedimento alla visita. In gran parte interveniamo ripensando l’esistente retaggio, vecchi interventi, che oggi stiamo riconsiderando. Nello studio progettuale sono di grande utilità le fotografie d’archivio che mostrano le situazioni agli inizi del ‘900 rinvenute durante gli scavi archeologici e precedenti ai restauri poi realizzati (Figg. 5 e 6).

Comprendiamo attraverso le immagini di repertorio dove poter inserire i nuovi elementi utili all’accessibilità, sfruttando lacune e vuoti del tessuto archeologico, modificando le sistemazioni spesso inaccessibili che nel passato furono realizzate.

Oltre alla conoscenza dei documenti d’archivio è importante fare indagini per verificare

la presenza di eventuali strutture archeologiche e monumentali. È il caso dell’Arco di Tito dove la differenza di m. 1,40 tra il Clivo Palatino, di epoca neroniana, e l’area antistante l’Arco, di fase tardo antica, costituiva un salto di quota di difficile risoluzione.

Abbiamo inserito una piattaforma elevatrice in cristallo ed acciaio installata nella lacuna archeologica della volta, crollata, di copertura dei grottoni del Tempio di Venere adiacenti all’Arco. Riteniamo che l’inserimento di piattaforme, elevatori e/o mezzi meccanici di diverso tipo debbano essere utilizzati solo dove è necessario ed ogni altro intervento non compatibile: tale indicazione semplifica nel tempo la manutenzione e la gestione degli interventi realizzati.



Figg. 5 e 6: Roma. Foro Romano. Foto d’archivio e nuovo ascensore elevatore sull’Arco di Tito.

È indispensabile conoscere le variazioni avvenute nel tempo nei tessuti antichi e nei monumenti dove si interviene, per indirizzare correttamente il progetto.

Inoltre appare necessario prevedere, in caso d’inserimento di elementi appoggiati (macchine, piattaforme, elevatori, etc.), condizioni intelligenti e non invasive di appoggio strutturale e porre particolare attenzione al *design*.

Tra la quota della città moderna e l’area archeologica del Foro Romano, scavata nei primi del ‘900, ci sono forti dislivelli, molti dei quali sistemati a terrapieno. Le piogge e la vegetazione spontanea rendono alcune parti dei bordi particolarmente fragili.



Fig. 7: Roma. Foro Romano. Nuovo ingresso da via del Foro Romano denominato “la piccola”.

In prossimità di questi margini a terrapieno è indispensabile intervenire per eliminare le fragilità ed i rischi di smottamento: l’inserimento di rampe ci ha aiutato a creare un utile contenimento del dislivello e ad eliminare le barriere preesistenti. Questo è il caso del nuovo ingresso da via del Foro Romano denominato “la piccola” (Fig. 7).

La nuova rampa costeggia il confine del Parco ed è eseguita con murature in pietrame di tufo ad opera incerta, mentre le pavimentazioni sono state realizzate con i nostri consueti battuti. Le tecnologie atte al miglior utilizzo delle aree monumentali sono un elemento che abbiamo sempre inserito nelle nuove realizzazioni dei **PERCORSI**, soprattutto per quanto riguarda le predisposizioni impiantistiche, l’illuminazione e i sistemi per lo smaltimento ed il convogliamento dell’acqua piovana.

L’elevatore, inaugurato nel 2013 all’ingresso da via dei Fori Imperiali, si inserisce in un’area in cui è rimasta una piccola collina di terra, residuo degli scavi archeologici del XX secolo; molti sono i residui delle esplorazioni archeologiche effettuate nel XX secolo nel Parco.

Anche in questo caso il terreno non era stabile e abbiamo dovuto contenerne lo scivolamento che aveva interessato la sistemazione di bordo effettuata tra la fine dell’Ottocento e gli inizi del Novecento, dall’archeologo Giacomo Boni, del fregio marmoreo della Basilica Emilia. Abbiamo utilizzato, come nel versante nord occidentale del Palatino prossimo alle Terme di Elagabalo, una tecnica botanica di alta compatibilità ambientale con la messa a dimora di piante erbacee perenni a radicazione profonda (fino oltre i 3 metri).

La profondità del radicamento determina l’efficace protezione dall’erosione e assicura la vitalità delle erbe nei periodi di siccità<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> La tecnica e l’intervento sono stati eseguiti sotto la direzione del Parco dalla società “Prati Armati S.r.l.” che ha controllato anche l’attecchimento e la messa a dimora delle essenze.

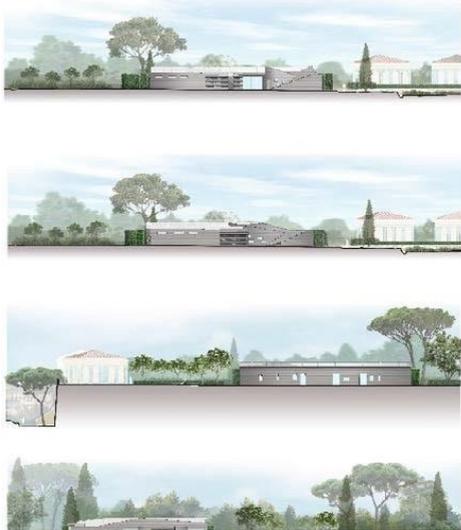


Fig. 8: Roma. Parco archeologico del Colosseo. Progetto Il PARCo per tutti.



Fig. 9 a/b: Roma. Foro Romano. Cerchi in acciaio che segnalano i sentieri senza barriere.

Botanica e architettura sono gli elementi inclusi nei **PERCORSI** essendo indispensabili nel nostro panorama di riferimento. Il *carney* che abbiamo compilato è ricco di soluzioni differenti, con collaborazioni multi disciplinari che rendono avvincente il progetto inclusivo.

Oggi siamo impegnati su due nuovi fronti progettuali: il “Parco dei piccoli”, l’*atelier* ed i laboratori didattici dove il piccolo Tiberio accoglierà i suoi amici, provenienti da tutto il mondo, giocando insieme a loro, visitando i luoghi segreti delle sue giornate: i giardini, le stanze, della sua vita e delle sue avventure (Fig. 8). Un aspetto centrale per l’inclusione e per il nuovo modello di accessibilità del Parco è quello della “comunicazione”, strumento d’informazione indispensabile per utilizzare a pieno l’accessibilità dei nuovi percorsi e delle molteplici attività ed iniziative che il Parco sta promuovendo.

Antonio Giuseppe Malafarina, *outsider* della comunicazione per l’accessibilità senza barriere di nessun genere e tipo (anche linguistiche), scrive che “*senza disabilità viene meno il concetto di accessibilità... ma in verità l’accessibilità è molto altro...*”. Posso affermare che progettare per tutti, immaginando una realtà maggiormente inclusiva e di qualità, mi ha consentito di accedere ad un’ampia corrente d’ispirazione di ricerca progettuale; avviene così che il c.d. “limite”, diventa una meravigliosa prospettiva di libertà espressiva!

Nel progetto, in corso di appalto, abbiamo inserito la nuova linea di segnali direzionali che

potrà favorire nel Foro Romano l’individuazione dei **PERCORSI** senza barriere. “**SEGUI IL PUNTO**” (Fig. 9 a/b) consiste nella messa in opera di cerchi in acciaio che segnalano i sentieri senza barriere, il **PUNTO** è nel logo del Parco e diventa nel Foro Romano il segnale da seguire. Il garbo e la sensibilità sono contenuti nei

nuovi progetti che, con il *Design For All*, ci consentono di proporre una positiva visione dell’accessibilità, “una sfida da accogliere con il sorriso”, come scriveva Simona Petaccia, perché è una scommessa che ognuno di noi affronta nel riuscire a superare quei limiti fisici, mentali e cognitivi che creano disagio a persone che certamente non ne hanno bisogno.

M.G.F.

8 Malafarina 2017, pag.119.

## Il PARCo tra le mani e la disabilità visiva.

Tra il 2018 e il 2019 e ancora nel 2020 l’attenzione del Parco Archeologico del Colosseo nei confronti della disabilità visiva e uditiva si è declinata in una serie di azioni coordinate, originate da un principio imprescindibile, ossia favorire l’autonomia di visita alle persone ipovedenti e non vedenti, senza rinunciare al valore del contatto fisico e all’esperienza della visita guidata. In una parola fare del PARCo un luogo di *well-being* psico-fisico.

Forti di questa consapevolezza, il personale del PARCo coinvolto nel tema “Accessibilità”, dopo il lancio del progetto **Il PARCo per tutti**, cui è stata assegnata un’apposita sezione sul sito web <https://parcocolosseo.it/visita/il-parco-per-tutti/>, ha seguito un percorso di formazione, conoscenza e avvicinamento alla realtà delle persone non vedenti (e sorde), che si è articolato in tappe via via sempre più strutturate e consapevoli, arrivando alla definizione del sotto-progetto **Il PARCo tra le mani**.

L’esigenza di favorire un turismo di prossimità anche da parte delle categorie più deboli è stato il motore, nel 2018, per la creazione di un **percorso tattile multilingue** (italiano, inglese e sistema braille) composto da 11 pannelli distribuiti all’interno del PARCo. Il percorso coinvolge il Colosseo (1 pannello)<sup>9</sup>, il Foro Romano (3 pannelli)<sup>10</sup>, il Palatino (3 pannelli)<sup>11</sup>, il Museo Palatino (4 pannelli) con 11 postazioni accessibili a tutti.

I pannelli, a cura di P. Quaranta e F. Rinaldi, raccontano nei diversi luoghi la storia e l’evoluzione architettonica dei quartieri e degli edifici, all’interno di una linea del tempo in grado di far percepire i cambiamenti avvenuti in un arco cronologico molto lungo (Fig. 10).

Per favorire e facilitare la comprensione dei materiali usati nell’antichità e garantire un’esperienza tattile completa, all’interno del Museo Palatino sono stati sistemati 4 pannelli dotati di riproduzioni in 3D in scala 1:1. Per garantire un’esperienza il più possibile completa sono state scelte un’antefissa arcaica, una porzione di lastra Campana, un mosaico e la testa ritratto marmorea di Nerone. A questi reperti si associano anche oggetti dell’industria litica, quali selci e punte di freccia, oltre a vasellame arcaico e monete



destinate ai laboratori tattili con bambini e adulti.

Fig. 10: Roma. Parco Archeologico del Colosseo. Progetto Il PARCo per tutti. Pannello tattile.

9 Il pannello si trova sull’anello esterno del II ordine.

10 Il percorso al Foro Romano si snoda lungo la Via Sacra e gli edifici che su di essa si affacciano, quali il Tempio di Romolo e il Tempio di Antonino e Faustina, prosegue verso la piazza del Foro con le Basiliche, la Curia Iulia e l’Arco di Settimio Severo e si conclude - al momento - con l’illustrazione della Casa delle Vestali.

11 Il percorso sul Palatino prende avvio dalla illustrazione della pianta del Palazzo (*Domus Flavia, Augustana e Stadio*), prosegue con la storia delle origini della città nell’angolo sud-occidentale del Colle dove si trovano il Tempio della Vittoria e della *Magna Mater* e termina - al momento - nel giardino rinascimentale degli *Horti Farnesiani*.



Fig. 11: Roma. Parco Archeologico del Colosseo. Progetto Il PARCo per tutti. Visite tattili.

La necessità di garantire un supporto adeguato alle esigenze del pubblico non vedente ha avuto come naturale conseguenza l'organizzazione, da parte del PARCo, in collaborazione con il Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona e la Direzione generale Educazione e Ricerca del MiBACT, di un corso dal titolo "**Metodie strumenti per rendere accessibili musei e luoghi della cultura alle persone con disabilità visiva**": nell'arco di un anno (da settembre 2018 a luglio 2019) il corso ha formato 25 dipendenti dell'Amministrazione tra il personale del PARCo e di altri istituti e luoghi della cultura di Roma e del Lazio (Fig. 11).

Il corso è stato a sua volta motore di stimolo per ampliare l'offerta accessibile e la conoscenza diffusa del patrimonio culturale con ulteriori progetti che si intendono presentare entro il 2020. Sarà infatti aumentato il numero dei pannelli tattili con ulteriori postazioni, questa volta riguardanti o singoli monumenti (l'Arco di Augusto al Foro Romano), o singoli tematismi (quali le superfici decorate marmoree delle *Domus Flavia e Augustana*) o ancora il problema dell'orientamento del visitatore all'interno del Parco, con un pannello che segnalerà la "salita" al Colle Palatino dal *Clivus* omonimo e la "discesa" verso la valle

del Foro Romano e che sarà ubicato all'ingresso, nei pressi dell'Arco di Tito. In più, ognuno dei pannelli esistenti sarà dotato di un *QRcode*, che permetterà di accedere a un'**App multi-sensoriale**: dotata non solo di testi di approfondimento, per tutti, riguardanti i 25 monumenti selezionati, tradotti in 9 lingue straniere, ma anche di *clip* video, videoguide nella Lingua dei Segni Italiana e spazi di racconto dedicati solo ai bambini<sup>12</sup>.

Inoltre, sulla scia del succitato corso di formazione, per l'area del Foro Romano sono in corso di realizzazione due **guide tattili** a stampa in nero, braille e con figure in rilievo, dedicate a percorsi tematici incentrati sulla Casa delle Vestali e sulle tecniche di costruzione e lavorazione del marmo<sup>13</sup>; le guide, stampate in più copie, potranno essere prese in prestito gratuitamente presso le biglietterie all'ingresso del PARCo. Un primo *test* dei percorsi si è avuto in occasione della Giornata delle Famiglie al Museo del 2019, grazie alla partecipazione dell'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti di Roma con cui sono costanti e frequenti i contatti per l'organizzazione di visite speciali.

Come detto all'inizio, il Parco Archeologico del Colosseo non è solo area archeologica *open air*, ma anche sistema museale: lo scrigno di opere d'arte dell'antichità, disvelate in secoli di scavi e ricerche, oggi custodite all'interno del Museo Palatino, sono al centro di un'altra vera e propria "opera d'arte".

<sup>12</sup> Il progetto della *WebApp* è curato da Giulia Giovanetti, Paola Quaranta, Federica Rinaldi e Andrea Schiappelli e realizzato dallo Studio Ruschena Projects.

<sup>13</sup> A cura di Andrea Schiappelli, Francesca Boldrighini, Elena Ferrari e Sabrina Violante.

Mentre scriviamo è in avanzata fase la realizzazione di una guida tattile (Fig. 12), concepita come un libro che raccoglie una selezione delle opere più rappresentative del Museo, raccontate con testi ad alta leggibilità (in italiano e inglese con trascrizioni in braille) e illustrati con disegni tattili. L'esplorazione tattile nel Museo di alcune opere originali, debitamente segnalate nella guida, dei pannelli in braille con riproduzioni dei reperti e di ulteriori ausili didattici conservati in alcuni "cassetti immersivi", consentirà di completare, con la guida di un operatore, il percorso di conoscenza della storia del Palatino, cuore del potere nella città antica<sup>14</sup>.



Fig. 12: Roma. Parco archeologico del Colosseo. Progetto Il PARCo per tutti. Didascalia tattile.



Fig. 13: Roma. Parco archeologico del Colosseo. Progetto Il PARCo per tutti. Visite in LIS in collaborazione con ISSR (Istituto Statale Sordi di Roma).

In termini di scelte di metodo, pertanto, merita qui ribadire come il principio fondante di questi percorsi tattili (ma non solo, si veda anche *di seguito*), pensati come i primi di una serie, si basi sulla convinzione che, affinché una visita tattile condotta *in situ* abbia davvero senso, non ci sia cosa

migliore che toccare direttamente i manufatti antichi originali, utilizzando riproduzioni e modelli in scala solo ad integrazione dell'esperienza.

In funzione dell'attuale accessibilità delle diverse aree del PARCo, i percorsi in programma prevedono "quindi" per il visitatore cieco o ipovedente due modalità di visita principali: in autonomia relativa, ossia con il proprio accompagnatore oppure con l'assistenza di un operatore del PARCo, debitamente formato e competente in materia.

F.R.

### Il PARCo tra le mani nella Lingua dei Segni<sup>15</sup>.

I servizi sono attualmente in rapida fase di sviluppo e ampliamento. Al momento, sono disponibili all'interno del Colosseo **audioguide in LIS e ASL** e nelle ultime stagioni lo *staff* del servizio Educazione, Didattica e Formazione<sup>16</sup> si è adoperato nell'accompagnare alcune delle attività speciali in programma (Giornate Europee del Patrimonio, Giornata Nazionale delle Famiglie al Museo - F@MU) con l'illustrazione anche nella Lingua dei Segni (Fig. 13).

<sup>14</sup> Il progetto, nato da un'idea di Federica Rinaldi e Giulia Giovanetti, è a cura delle stesse con Silvia D'Offizi e Donatella Garritano (che ha curato le traduzioni in inglese). La guida è realizzata da Andrea Delluomo con Giulia Foscolo e la collaborazione di Spazio Attivo Zagarolo FabLab.

<sup>15</sup> Alla disabilità uditiva è dedicata una pagina specifica nel sito web del PARCo: <https://parcocolosseo.it/visita/il-parco-per-tutti/il-parco-per-la-disabilita-uditiva/>

<sup>16</sup> Andrea Schiappelli (responsabile), Federica Rinaldi, Silvia D'Offizi (referente per la disabilità uditiva), Silvio Costa, Elena Ferrari, Francesca Ioppi, Sabrina Violante.

In considerazione dell'ottima risposta del pubblico, lo stesso servizio educativo ha provveduto a dare cadenza periodica a questa opportunità di visita: al ParCo, infatti, si tengono mensilmente e su prenotazione iniziative speciali dedicate ad adulti e bambini sordi, coinvolgendo anche udenti e famiglie, attraverso visite e percorsi in LIS tenuti da guide sorde. Alla fine del 2019 il ParCo ha stipulato un protocollo d'intesa con l'Istituto Statale dei Sordi di Roma (ISSR) per promuovere l'inclusione di tutti i pubblici e garantire l'accesso a ogni specifica necessità dei visitatori attraverso i laboratori condotti da persone sorde segnanti.

Pertanto, il servizio didattico affiancherà nei prossimi mesi del 2020 l'Istituto nella realizzazione di una serie di progetti che saranno rivolti anche alle persone udenti, nell'ottica di inclusione totale perseguita sempre dal ParCo, e fornirà i contenuti e la

supervisione scientifica a tutte le attività. Le iniziative saranno sempre comunicate con annunci in video-LIS.

Nello specifico, l'accordo con l'ISSR prevede: visite bilingui in LIS e italiano per adulti e bambini; cacce al tesoro per famiglie con bambini sordi e udenti (il gioco è una strategia facilitante oltre che il canale espressivo privilegiato per ogni bambino e può facilmente aggirare gli ostacoli di natura linguistica alla socializzazione); formazione di guide sorde per il ParCo; attivazione del servizio di traduzione simultanea, in occasione di eventi e seminari promossi dal ParCo durante l'anno.

Per le bambine e i bambini sordi delle scuole di Roma, il ParCo ha anche previsto la possibilità di "studiare la storia sui luoghi della storia". Dal prossimo inverno, emergenze sanitarie permettendo, l'I.C. "Tommaso Silvestri" di Roma insieme al servizio Didattica porterà le classi della scuola elementare direttamente sui luoghi dove si svolse la storia che studiano sui libri. Questo sarà un modo per rendere più coinvolgente e quindi efficace l'apprendimento, superando le mediazioni tra l'alunno, il docente e la materia necessarie in un'aula tradizionale. Il libro e gli ausili didattici non saranno sostituiti, bensì integrati da una forma di didattica basata sull'esperienza visiva, amplificata dall'immersione diretta nei luoghi storici che potranno essere "sentiti e respirati" dagli alunni in prima persona.

### **Park-in-PARCo e Salus per artem.**

Il Parco Archeologico del Colosseo, condividendo l'estensione dell'esperienza di visita tradizionale a forme di riabilitazione alternative, ha formulato uno specifico protocollo d'intesa con l'Associazione "**ParkinZone Onlus**".

A partire da gennaio 2019, i luoghi ricchi d'arte, storia e archeologia del ParCo si sono trasformati in suggestiva ambientazione per lo svolgimento del progetto **Park-in-PARCo**, a cura di A. Schiappelli<sup>17</sup>: un ciclo di attività (Yoga, laboratorio teatro e voce, *drum circle*, *Dance Well*) per la riabilitazione delle malattie neurologiche sviluppato nell'ambito del più ampio progetto **Il PARCo fuori dal PARCo**<sup>18</sup> con il quale si intende, tra l'altro, rafforzare

17 Le attività sono condotte sul campo dal Servizio Educazione Didattica e Formazione (Elena Ferrari, con la preziosa collaborazione di Francesca Pandolfi) e coordinate per ParkinZone da Marinella Modugno. A Park-in-PARCo è dedicata una specifica pagina nel sito web del ParCo: <https://parcocolosseo.it/il-parco-fuori-dal-parco/park-in-parco/>

18 <https://parcocolosseo.it/il-parco-fuori-dal-parco/>

i legami con il territorio e incoraggiare il coinvolgimento di tutti i pubblici nella frequentazione dell'area archeologica (Fig. 14).

Il programma di "**Park-in-PARCo**" ha previsto nel 2019 la realizzazione di laboratori gratuiti di diverse discipline artistiche e motorie, con cadenza mensile, che si sono declinate a maggio in un importante convegno intitolato **Salus per artem** svoltosi nella *Curia Iulia* al Foro Romano, in concomitanza con la Giornata internazionale dei Musei di ICOM.



Fig. 14: Roma. Parco Archeologico del Colosseo. Progetto Park-in-PARCo: laboratori di yoga in collaborazione con ParkinZone.

Sempre a partire dall'autunno 2020 prenderà il via il progetto per persone con disabilità intellettiva, articolato nella redazione della prima **guida easy to read** del ParCo, utile a consentire la visita in autonomia a gruppi e famiglie con persone con disabilità intellettiva e in un ciclo di visite guidate affiancate da specifici laboratori, condotti da operatori specializzati, mirati a far conoscere le collezioni del Museo Palatino. Il progetto si completa con un programma di analoga struttura, rivolto alle persone con malattia di Alzheimer<sup>19</sup>.

In questa convinta propensione verso l'arte-terapia si è inserito l'importante accordo firmato nel 2019 con *Komen Italia*, associazione da vent'anni attiva per la promozione della salute della donna.

Un accordo che fa seguito all'atto d'intesa tra MiBACT e la stessa *Komen* firmato nel 2018, avente per oggetto "**L'Arte per la prevenzione e la ricerca**" e mirato specificamente alla sensibilizzazione delle donne sull'importanza vitale della diagnosi precoce dei tumori. Sono così in programma, nei prossimi mesi, seminari informativi e dimostrativi delle più recenti risorse terapeutiche e periodiche sessioni di musicoterapia, *Qi Gong*, camminata dinamica, arteterapia, *mindfulness*.

L'attenzione all'inclusione e all'accoglienza è anche alla base dell'ospitalità più volte riservata alle associazioni quali l'*Anafi*, in collaborazione con il Municipio I di Roma Capitale, accompagnate dall'Associazione *Tutti Taxi per Amore* (8 giugno).

Alla luce di tutto ciò, appare dunque evidente come il Parco del Colosseo dalla fine del 2017 abbia voluto dare concreta sostanza all'idea di cultura come fattore migliorativo per la qualità della vita, sviluppando progressivamente la serie di iniziative *ad hoc* poc'anzi illustrate, molte delle quali da maggio 2019 rientrano in **Salus per artem**, il programma del ParCo dedicato alle attività per il benessere della persona, nel senso più ampio del termine<sup>20</sup>.

A.S.

19 Il progetto sarà realizzato dalla Coopacai Phoenix Scarl, con il coordinamento del Servizio Educativo del ParCo.

20 <https://parcocolosseo.it/il-parco-fuori-dal-parco/salus-per-artertem/>

## Bibliografia

Filetici, Scaroina 2017: M.G. Filetici, L. Scaroina, *Percorsi senza barriere nelle aree archeologiche: i Parchi di Roma e Pompei*, in G. Cetorelli, M. R. Guido (a cura di), *Il patrimonio culturale per tutti: fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, Quaderni della Valorizzazione, N.S. 4 - MiBACT, Roma, 2017, pagg. 35-45.

Malafarina 2017: A.G. Malafarina, *Non c'è accessibilità senza comunicazione*, in G. Cetorelli, M. R. Guido (a cura di) *Il patrimonio culturale per tutti fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, Quaderni della Valorizzazione - NS 4 MiBACT, 2017, p. 119.

Petaccia 2017: S. Petaccia, *Cultura e turismo: accessibilità, comunicazione e orientamento*, in G. Cetorelli, M. R. Guido (a cura di), *Il patrimonio culturale per tutti: fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, Quaderni della Valorizzazione, N.S. 4 - MiBACT, Roma, 2017, pagg. 141-148.

Vinaty 2002: B. T. Vinaty, *La fragilità degli oggetti secondo Galilei*: ed prima di SK7 Stampa e Servizi s.a.s., Roma, 2002, p. 43.

## Parco Archeologico del Colosseo

Direttore: Alfonsina Russo

Indirizzo: Piazza S. Maria Nova, 53 - 00186 Roma

Sito web: <https://parcocolosseo.it>

<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

E-mail: [pa-colosseo@beniculturali.it](mailto:pa-colosseo@beniculturali.it)

Tel.: +39 06 699841

Responsabile per l'Accessibilità:

Maria Grazia Filetici - [mariagrazia.filetici@beniculturali.it](mailto:mariagrazia.filetici@beniculturali.it)

Funzionario Responsabile dell'Anfiteatro Flavio e del Servizio Comunicazione,

Relazioni con il pubblico, la stampa, i social network e progetti speciali:

Federica Rinaldi - [federica.rinaldi@beniculturali.it](mailto:federica.rinaldi@beniculturali.it)

Funzionario Responsabile del Servizio Educazione, Didattica e Formazione:

## Parco Archeologico di Pompei. Pompei per tutti: un modello per uno sviluppo inclusivo dei luoghi culturali.

Maria Laura IADANZA\*, Alberta MARTELLONE\*, Arianna SPINOSA\*,  
Gianluca VITAGLIANO\*\*

\*Funzionario Archeologo MiBACT,

\*\*Funzionario Architetto MiBACT

Parole chiave: inclusione, accessibilità, conservazione, progettazione partecipata, interdisciplinarietà.

### Premessa

Quando, nel dicembre 2016, fu aperto al pubblico il percorso **Pompei per tutti**, realizzato nell'ambito del Grande Progetto Pompei<sup>1</sup>, l'attenzione mediatica si concentrò su due aspetti in particolare: il primo era un numero, 3, i chilometri di itinerari ad accessibilità facilitata realizzati all'interno del sito archeologico (Fig. 1); il secondo era un'immagine,



che ritraeva i visitatori nel momento in cui attraversavano l'antica via Stabiana sui blocchi carrai, "aiutati" dalla presenza di elementi di collegamento metallici.

Ciò che interessava evidenziare, insomma, era da un lato la dimensione urbana dell'intervento, che consentiva per la prima volta ad una utenza ampliata di apprezzare la visita del sito con un elevato grado di

Fig. 1: Pompei. Parco Archeologico. La planimetria dell'intervento "Pompei per tutti".

autonomia nelle scelte, prima di allora precluse a molte categorie di visitatori.

Andrea Schiappelli - [andrea.schiappelli@beniculturali.it](mailto:andrea.schiappelli@beniculturali.it)

1 L'intervento "Pompei per tutti. Percorsi per l'accessibilità e il superamento delle barriere architettoniche", finanziato con fondi PON FESR 2007-2013, è stato avviato nel giugno 2014 e concluso a dicembre 2016. Un progetto promosso e sostenuto dal Direttore Generale del Grande Progetto Pompei Giovanni Nistri (sostituito nel 2016 da Luigi Curatoli) e dal Soprintendente Massimo Osanna, che corre l'obbligo ringraziare per il continuo supporto in esperienze culturali di alto profilo scientifico. Francesco Sirano è stato responsabile unico del procedimento, mentre Maria Grazia Filetici ha coordinato il gruppo di progettazione che si è avvalso anche del supporto di Invitalia Attività Produttive Spa. Gianluca Vitagliano ha coordinato il gruppo che si è occupato della progettazione esecutiva e della direzione dei lavori, di cui hanno fatto parte anche gli autori di questo contributo. Per un inquadramento generale del *Grande Progetto Pompei* si veda: Nistri, Osanna 2014, pagg. 99-116; Osanna 2018, pagg. 19-20 e Sirano 2016.

Dall'altro lato si poneva l'accento sull'attenzione con la quale l'intervento era stato rispettoso delle preesistenze archeologiche, attraverso soluzioni poco invasive che massimizzavano la conservazione della materia antica.

L'idea di una Pompei per tutti nasce a metà del 2014 e in poco più di due anni diventa una significativa realtà; le pagine che seguono danno sinteticamente conto di questa interessante e complessa esperienza.

La logica che sottende l'intervento parte da un presupposto fondamentale: in tema di accessibilità tutte le persone presentano differenze e possono essere più o meno abili in relazione alle condizioni del contesto; pertanto le soluzioni adottate hanno anteposto all'accessibilità fisica una fruizione che consentisse un'esperienza totalizzante della città sepolta dall'eruzione del Vesuvio del 79 d.C. Tale approccio ha permesso anche di verificare *in corpore vili* e in un ambito complesso come è un sito archeologico, le indicazioni e i suggerimenti delle *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale*, pubblicate con il D.M. 28.03.2008.

L'esperienza condotta e i risultati conseguiti sono interessanti, contemperando l'istanza conservativa con l'esigenza, altrettanto irrinunciabile, della fruizione ampliata del patrimonio archeologico. L'intervento, inoltre, è stato anche un fecondo terreno di accrescimento dei livelli di conoscenza della Pompei antica e del sito all'attualità, attraverso il concorso di differenti competenze e il coinvolgimento delle associazioni di settore improntato ad un confronto interdisciplinare, costante e vivace.

#### L'intervento: dal progetto al cantiere.

**Pompei per tutti** è un intervento finalizzato a migliorare i livelli di fruizione della città antica. Esso risponde alle esigenze, tante volte sollecitate dai numerosi visitatori, di un accesso agevole all'area archeologica, in grado di consentire a tutti di fruire di questo patrimonio universale unico, nella maniera più completa possibile.

Il tema dell'accessibilità è stato declinato su scala urbana e in modo sistematico, legando le facilitazioni del percorso alle esigenze primarie connesse alla tutela del patrimonio archeologico e valorizzando al contempo la rete stradale, gli spazi urbani e gli spazi domestici.

È stato elaborato un sistema di **percorsi di oltre tre chilometri di lunghezza** che attraversa l'intero sito archeologico in direzione est-ovest: itinerari che partendo da Piazza Anfiteatro



Fig. 2: Pompei Parco Archeologico. Il percorso "Pompei per tutti" nell'area dell'Anfiteatro.

(Fig. 2) si immettono e proseguono per via dell'Abbondanza e, attraverso dispositivi funzionali al superamento dei dislivelli, consentono l'accesso a *domus* ed edifici che caratterizzano il più importante asse viario

della città. Infine, tali itinerari permettono di giungere al Foro, cuore della vita pubblica, e di visitare i più importanti edifici che lo circondano, per poi accedere al belvedere del Tempio di Venere e all'*Antiquarium*, luogo dedicato a mostre temporanee.

I lavori per la realizzazione dei percorsi sono stati eseguiti tra il 2015 e il 2016: un gruppo interdisciplinare composto da architetti, archeologi, restauratori e ingegneri ha individuato le soluzioni tecniche più idonee a migliorare i livelli di fruibilità del sito, in maniera compatibile con le caratteristiche del patrimonio archeologico. Il cantiere, pertanto, si è configurato come luogo di riflessione per la verifica, direttamente sul campo, delle soluzioni elaborate in fase progettuale, via via affinate con approfondimenti esecutivi, cercando di contemperare la dimensione urbana del percorso accessibile con la scala del dettaglio, affrontato caso per caso. L'attenzione a quest'ultimo aspetto è stata dettata dalla presenza di un contesto archeologico irripetibile, la cui consistenza materiale ha imposto soluzioni dedicate, non riconducibili a *standard* e tipologie predeterminate.

In tal senso, il cantiere è stato occasione di conoscenza attraverso una campagna archeologica che, in considerazione dell'estensione del percorso, ha attraversato, o anche solamente lambito, 6 delle 9 *Regiones* pompeiane (Fig. 3): ne è scaturita una mole enorme di dati per raccontare la vita della città antica e, in particolare, di quello spazio di confine tra ambito privato e pubblico rappresentato dai marciapiedi<sup>2</sup>. Infatti, proprio i marciapiedi di ben 40 *insulae* sono stati interessati dalle indagini archeologiche, permettendo approfondimenti puntuali sull'evoluzione della città antica: il rinvenimento di infrastrutture quali canalette

e pozzi privati, nonché *fistulae* di derivazione dall'acquedotto pubblico, ha consentito di precisare la conoscenza dei dispositivi idrici pompeiani, in alcuni casi anche delle fontane pubbliche<sup>3</sup>. Queste ultime costituiscono uno degli elementi più caratterizzanti il paesaggio urbano pompeiano e, al contempo, tra i più autentici - insieme forse solo alle strade - la cui funzione, eccezionalmente, non è quasi per nulla variata dalla Pompei precedente al 79 d.C. a quella attuale. Ad una scala ancora più ampia, i saggi e le indagini condotte in seno al cantiere hanno permesso di approfondire ulteriormente, rispetto a quanto già noto, la relazione cronologica e funzionale esistente proprio tra queste tre



importanti componenti della *forma urbis* pompeiana - strade, marciapiedi e fontane - documentando modifiche e trasformazioni occorse nel tempo.

Fig. 3: Pompei. Parco Archeologico. Via di Mercurio durante le indagini archeologiche condotte lungo i marciapiedi nell'ambito del cantiere "Pompei per tutti".

2 Sugli esiti della campagna di scavo cfr. *Pompei per tutti* cit., *passim* e in D'Esposito, Galeandro, Iadanza, Martellone 2018, pagg. 157-172.

3 Nell'ambito dell'intervento *Pompei per tutti* dodici fontane ricadenti lungo il percorso, in parte già interessate da lavori di rifunzionalizzazione negli anni Ottanta del secolo scorso, sono state oggetto di un restauro conservativo secondo un approccio metodologico definito con l'Opificio delle Pietre Dure di Firenze, che ha condotto una delicata ed interessante fase di analisi di tali manufatti, fornendo indicazioni sulle più appropriate tecniche di intervento poi eseguite.



Fig. 4: Pompei. Parco Archeologico. Le indagini archeologiche condotte presso il serbatoio/ fontana antistante l'Anfiteatro.

Oltre ai marciapiedi, il percorso “Pompei per tutti”, che ha riguardato tutta la città antica tranne l’area nord-orientale, ha interessato anche la sede stradale di alcuni vicoli del quadrante sud-orientale, tra le *Regiones I e II*, che anticamente non erano lastricati da basoli ma erano *viae terrenae*, in terra battuta. Le indagini archeologiche condotte lungo tali vicoli hanno permesso di approfondire le caratteristiche costruttive delle strade non basolate e, al contempo, hanno messo in luce elementi utili per la comprensione dello sviluppo urbano di quelle aree della città.

Nel vicolo dell’Anfiteatro, in particolare, tra le *insulae* 4 e 5 della *Regio II*, sono emerse le tracce di un lungo setto murario nel quale è plausibile riconoscere un precedente margine dell’*insula*. Tale evidenza, che suggerisce una diversa configurazione del settore, si aggiunge al rinvenimento di una struttura bipartita nello spazio tra la Palestra Grande e l’Anfiteatro, che recenti ipotesi<sup>4</sup> hanno messo in relazione con il piccolo edificio,

verosimilmente un serbatoio-fontana (Fig. 4), raffigurato nel noto affresco dello scontro tra Nocerini e Pompeiani nel 59 d.C. La quantità di dati emersi include, peraltro, anche il racconto dell’eruzione e delle sue dinamiche: durante gli scavi lungo il portico ovest del Foro sono emersi lacerti della pavimentazione collassati, per il cedimento a sua volta di un canale sottostante, durante l’evento eruttivo e, dunque, sigillati dalla coltre di lapilli. Sono stati, altresì, documentati anche altri momenti drammatici della storia pompeiana come quello dei bombardamenti del 1943: lungo via dell’Abbondanza, all’altezza dell’ingresso ai *praedia* di Giulia Felice è stata effettuata una campagna di scavo che ha consentito di individuare i margini del cratere determinato dall’esplosione di un ordigno.

In esito alle campagne di scavo e alle ricerche sui differenti brani di pavimentazione esistenti lungo i vari tratti del percorso, è stata definita una nuova pavimentazione esente da cementi per la cui resa materica e cromatica sono stati realizzati ben tredici campioni con impasti a differenti composizioni. Il campione selezionato è stato poi sottoposto a prove di resistenza meccanica e di sfregamento, nella consapevolezza che una volta in opera sarebbe stato sollecitato dal transito di oltre tre milioni di visitatori all’anno.

Lungo i percorsi sono stati installati dispositivi metallici non seriali, ma adattati alle molteplici condizioni che il sito poneva, grazie ad una verifica puntuale delle situazioni del contesto. Si è tenuto conto della morfologia dei luoghi e della possibilità di potere sfruttare alcuni punti di debolezza del sito che sono stati trasformati in punti di forza dell’intervento. Ciò è avvenuto, ad esempio, nei casi di cordoli mancanti lungo le crepidini dei marciapiedi che hanno permesso di realizzare delle discese utilizzabili dalle sedie a ruote; oppure nei casi di elementi aggiunti in tempi moderni e non compatibili con le preesistenze archeologiche, che sono stati rimossi per consentire la collocazione di nuovi dispositivi.

4 ladanza, Virtuoso 2018, in corso di stampa.

Un caso particolare è, altresì, costituito dall’installazione di attraversamenti metallici nei passaggi tra le pietre carraie lungo le principali arterie della città antica (Fig. 5): progettati in fase esecutiva direttamente in cantiere, hanno risposto alla primaria esigenza di non definire direzioni preferenziali dei percorsi, permettendo il transito pedonale sia longitudinalmente che trasversalmente. Essi, pertanto, si affiancano ai blocchi antichi e sono modellati intorno ad essi, rispettando i criteri di compatibilità, reversibilità e durabilità a cui è improntato l’intervento, senza trascurare la qualità architettonica che non interferisce con



Fig. 5: Pompei. Parco Archeologico. Gli

la leggibilità dei caratteristici attraversamenti antichi<sup>5</sup>.

attraversamenti metallici tra i blocchi carrai nel percorso “Pompei per tutti”.

## Conclusioni

**Pompei per tutti** non ha esaurito la sua spinta propulsiva con la fine dell’intervento; piuttosto, esso è stato determinante per l’avvio delle successive iniziative di valorizzazione del sito, finalizzate ad accrescerne i livelli di fruizione.

L’intervento, ha certamente segnato il punto di inizio di una rinnovata riflessione sul “come” fruire del Parco Archeologico di Pompei, che in questi anni ha assistito ad un importante *trend* di crescita dei visitatori<sup>6</sup>. È pertanto diventata prioritaria l’offerta di percorsi più confortevoli per tutti, non solo per attraversare la città antica, ma anche per godere di scorci e luoghi tra i più rappresentativi del sito.

Oggi il Parco, infatti, propone ulteriori percorsi accessibili che si sono innestati sulla “dorsale” di **Pompei per tutti**. A febbraio 2018, in occasione dell’Anno europeo del patrimonio culturale, è stata resa accessibile una parte consistente del complesso di Championnet, consentendo anche la fruizione ampliata dello spazio espositivo all’interno dell’area. Ad esso si sono affiancate - e continuano ad affiancarsi - altre iniziative a carattere immateriale, come le **visite guidate in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) in collaborazione con l’Ente Nazionale Sordi, in una logica inclusiva di miglioramento dell’esperienza della visita agli scavi di Pompei.

A queste iniziative si affiancano le molteplici attività nel settore della comunicazione, che **diversificano linguaggio o contenuto rispetto al fruitore**. Per questo motivo dal 2016 il Parco si è aperto alla *social media communication*, attraverso un piano di comunicazione integrato con quello ministeriale, nella piena consapevolezza che “*Pompeii is a brand!*” e che il passato possa essere comunicato con uno slancio dinamico verso il digitale in un sistema stabile di connessione *on-line* con il fruitore.

5 I nuovi attraversamenti sono stati anche oggetto della mostra fotografica di B. Pedrina in occasione del 2018 Swiss Art Awards in Basel, cui ha fatto seguito il catalogo B. Pedrina, *Pompeii, Pompeii*, Berlino 2018.

6 A testimonianza della fase di rinascita del sito archeologico si veda Osanna 2019.

A quest'accezione ampliata sul tema dell'accessibilità è legata la nascita dei canali YouTube, Instagram, Twitter e Facebook, cui a fine 2018 si è affiancato il nuovo sito web. Quest'ultimo, caratterizzato da una **interfaccia che consente una facile navigabilità**, si sta trasformando in una sorta di *hub*, in grado di mettere assieme la funzione amministrativa del Parco e quella comunicativo-divulgativa: una sorta di grande contenitore nel quale gli utenti possano trovare informazioni differenziate, dalle attività istituzionali a quelle di ricerca scientifica. Sicché il sito web può rappresentare per il fruitore il primo *step* conoscitivo, nel quale reperire le notizie per una visita consapevole con particolare riguardo agli approfondimenti sulle attività del Parco: da mostre ed eventi, a scavi e ricerche sia a Pompei che negli altri Siti del Parco (*Oplontis*, *Stabiae*, Longola-Poggiomarino e Boscoreale-Villa Regina), oltre a permettere la conoscenza di realtà specifiche quali i depositi archeologici e il Laboratorio di Ricerche Applicate.

L'obiettivo attuale è quello di "tradurre" i diversi livelli di lettura che il Parco Archeologico di Pompei offre al visitatore in altrettanti percorsi di fruizione, immediatamente accessibili dal sito web, permettendo in questo modo una **visita virtuale**, propedeutica a quella reale o alternativa ad essa. Al momento è in corso di realizzazione una sezione del sito web che accoglierà una serie di **percorsi tematici**, che si affiancheranno a quelli canonici di visita delle *domus* più note e degli edifici pubblici, dal Foro all'Anfiteatro: *Sotto al Vulcano*, che racconta la storia dell'eruzione del 79 d.C., organizzato attraverso punti di interesse vulcanologico; il *Percorso del Verde*, che metterà in relazione i giardini ricostruiti nelle *domus* con le tracce del paesaggio vesuviano precedenti al 79 d.C.; infine, il *Percorso dei Calchi*, che punta a raccontare l'evento eruttivo del 79 d.C. attraverso i segni più notie suggestivi: quelli delle vittime dell'eruzione.

**Pompei per tutti**, in tal senso, ha rappresentato un modello di riferimento nel panorama delle azioni di valorizzazione del patrimonio finalizzate all'inclusione sociale. Non solo per l'esperienza in sé, ma per il ruolo di volano che esso ha costituito all'interno del sito, attivando un processo virtuoso che ha portato la fruizione ampliata ad essere uno degli obiettivi principali nell'ambito della *mission* del Parco Archeologico in questi ultimi anni.



Fig. 6: Pompei. Parco Archeologico. Il percorso "Pompei per tutti" lungo il portico orientale della piazza forense.

In tale ottica, dunque, l'intervento **Pompei per tutti** (Fig. 6) è venuto configurandosi come una dorsale fisica e mentale all'interno del sito su cui nel corso degli anni si sono innestate, e continueranno ad innestarsi, iniziative materiali e immateriali che rendono Pompei, città sepolta duemila anni fa e poi rinata, un sito all'avanguardia in termini di inclusione e accessibilità.

## Bibliografia

Nistri, Osanna 2014: G. Nistri, M. Osanna, *Valorizzare e proteggere i parchi archeologici: il caso Pompei*, in *Un capolavoro chiamato Italia. Un racconto a più voci di un patrimonio da tutelare, proteggere e valorizzare*, in C.A. Brioschi (ed.), Fondazione Enzo Hruby, Milano 2014, pagg. 99-116.

Osanna 2018: M. Osanna, *Restaurando Pompei: un bilancio in progress*, in *Restaurando Pompei. Riflessioni a margine del Grande Progetto Pompei*, a cura di M. Osanna e R. Picone, L'Erma di Bretschneider, Roma 2018, pagg. 19-20.

Sirano 2016: F. Sirano (a cura di), *Pompei per tutti*, in Arte'm, Napoli 2016.

D'Esposito, Galeandro, Iadanza, Martellone 2018: L. D'Esposito, F. Galeandro, M. Iadanza, A. Martellone, *Il contributo del Grande Progetto Pompei alla conoscenza*, in *Restaurando Pompei*, a cura di M. Osanna e R. Picone, L'Erma di Bretschneider, Roma 2018, pagg. 157-172 *Riflessioni a margine del Grande Progetto Pompei*.

Iadanza, Virtuoso 2018: M. Iadanza, T. Virtuoso, *L'area dell'Anfiteatro tra archeologia e iconografia*, in *Studium erga populum, studium erga sapientiam*, Atti del convegno in memoria di Enzo Lippolis, 12-13 luglio 2018, in corso di stampa.

Osanna 2019: M. Osanna, *Pompei. Il tempo ritrovato. Le nuove scoperte*, Rizzoli, Milano 2019.

## Parco Archeologico di Pompei

Direttore: Massimo Osanna

Indirizzo: Via Plinio, 4 - 80045 Napoli (NA)

Sito web: <http://pompeisites.org/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

E-mail: pompei.info@beniculturali.it

E-mail certificata: mbac-pa-pompei@mailcert.beniculturali.it

Tel.: +39 081 8575111 / +39 081 8575347

Responsabile dell'Ufficio Registrazione,  
Inventario e Catalogo del Parco Archeologico di Pompei (PAP):  
Marialaura Iadanza - marialaura.iadanza@beniculturali.it

Capo Area Fruizione, Comunicazione e Marketing  
del Parco Archeologico di Pompei (PAP):  
Alberta Martellone - alberta.martellone@beniculturali.it

Responsabile dell'Ufficio Accessibilità, Accoglienza  
e Servizio rapporti con il pubblico del Parco Archeologico di Pompei (PAP):  
Arianna Spinosa - arianna.spinosa@beniculturali.it

Funzionario Architetto del Parco Archeologico di Pompei (PAP):  
Gianluca Vitagliano - gianluca.vitagliano@beniculturali.it

## Il Museo Nazionale Romano verso una piena partecipazione alla vita culturale.

Sara COLANTONIO\*, Carlotta CARUSO\*\*

\*Funzionario Archeologo MiBACT

\*\*Assistente Tecnico MiBACT

Parole chiave: educazione, accessibilità, patrimonio culturale, inclusione, partecipazione, azioni fuori dal museo.

Con il suo Servizio Educativo, il Museo Nazionale Romano è impegnato in numerosi progetti di educazione e accessibilità al patrimonio culturale, pensati per coinvolgere fasce di utenza il più possibile ampie e diversificate. Con la convinzione che non sia mai troppo presto per andare al Museo, sono state ideate attività didattiche e laboratori pensati già per la primissima infanzia, volti a sviluppare le capacità cognitive dei più piccoli e, al tempo stesso, a suscitare emozioni da condividere con i propri cari<sup>1</sup>. Queste attività inseriscono nel più ampio progetto **AndiAmo al Museo**, un calendario di appuntamenti ludico-didattici gratuiti dedicati dal Museo ai bambini e alle loro famiglie<sup>2</sup>. Quando invece i bambini non possono andare al Museo, è il Museo ad andare da loro. Con **Il Museo va in Ospedale... a Scuola**, infatti, da maggio 2018 il Servizio Educativo ha avviato un progetto didattico dedicato agli alunni dell'I.C. "Virgilio" sez. Ospedaliera (più comunemente nota come *Scuola in Ospedale*) presso il Reparto di Oncematologia Degenze e *Day Hospital* dell'Ospedale Pediatrico "Bambino Gesù" di Roma. Tratto distintivo dell'iniziativa è la collaborazione tra le istituzioni, museale e scolastica, che contribuisce a identificarla come un servizio pubblico volto al benessere culturale e sociale della comunità. Le attività, svolte dagli operatori del Servizio Educativo del Museo, sono incentrate sull'osservazione e manipolazione di reperti originali, prelevati dai depositi<sup>3</sup>; si tratta di oggetti di piccole dimensioni e di scarso valore, ma di grande interesse storico-archeologico, che permettono di entrare in contatto con la realtà museale<sup>4</sup>.

1 Sull'importanza del coinvolgimento dei bambini nella primissima infanzia, cfr. Perin 2017, pagg. 16-19.

2 Le attività sono realizzate a cura del Servizio Educativo del Museo in collaborazione con *CoopCulture* e si svolgono una domenica al mese nelle diverse sedi del Museo. Il calendario, che varia di anno in anno, è disponibile sul sito *internet* istituzionale del Museo Nazionale Romano, sulla pagina del Servizio Educativo.

3 Per una dettagliata presentazione delle modalità di svolgimento di questa iniziativa e delle relative attività, si rimanda a Caruso, Colantonio 2018.

4 I laboratori sono volutamente gli stessi proposti nell'offerta didattica permanente che il Museo ha ideato per le scuole di ogni ordine e grado (*A scuola di Epigrafia, Scopriamo la Storia, Oggi mi sento un dio* e numerosi altri), al fine di equiparare l'attività didattica ordinaria a quella in ospedale.

L'augurio (e la speranza) è di poter accompagnare i piccoli pazienti, una volta dimessi, a visitare dal vivo le opere e gli spazi museali conosciuti nel corso degli incontri in ospedale<sup>5</sup>.

Tra i progetti finalizzati a favorire la piena partecipazione alla vita culturale delle persone con disabilità, in pieno accordo con quanto previsto dalla *Dichiarazione Universale dei Diritti Umani* e dalla *Convenzione Internazionale sui diritti delle persone con disabilità*<sup>6</sup>, si ricorda **Museo per tutti**, realizzato in collaborazione con l'associazione "L'Abilità Onlus" e Fondazione De Agostini.

L'iniziativa, che intende favorire la fruizione del Museo da parte di persone con disabilità cognitiva, mettendo a loro disposizione strumenti e percorsi permanenti, ha inoltre coinvolto il Servizio Educativo in un prezioso momento formativo, grazie a cui è stato possibile programmare e svolgere felicemente altre iniziative di inclusione sociale e culturale. Un altro risultato importante del progetto è stata inoltre la realizzazione di una **guida in linguaggio 'easy to read' e in CAA** - Comunicazione Aumentativa e Alternativa - per la sede di Palazzo Altemps<sup>7</sup>, un riuscito strumento di preparazione all'esperienza della visita e, insieme, di riduzione dello *stress* emotivo che la visita stessa può provocare.

Il tema della disabilità cognitiva è anche al centro di **Avvicinamenti. Il Museo in ascolto**, dedicato ai ragazzi con disturbi dello spettro autistico e/o con altre disabilità cognitive, di età compresa tra i 16 e i 25 anni. Organizzato in cicli di incontri, il progetto è incentrato sul particolare modo che ogni ragazzo ha di rapportarsi con il contesto e con le opere, stimolando il rapporto diretto con i reperti e valorizzando le abilità e le percezioni di ognuno. Lo stesso approccio ha guidato inoltre alcuni percorsi didattici rivolti a persone con disagio psichico e neurologico del Centro Diurno di Campagnano di Roma.

Con **Il Museo parla con Te**, progetto dedicato alle persone sorde, è stato dato nuovo slancio alla collaborazione con l'ENS (Ente Nazionale Sordi), già proficuamente avviata con il *progetto M.A.P.S.*<sup>8</sup>.

5 Il progetto ha ricevuto nel 2018 il prestigioso riconoscimento del *Marchio del patrimonio europeo* destinato alle iniziative più meritevoli in termini di educazione al patrimonio.

6 La *Dichiarazione Universale dei Diritti Umani*, approvata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 10 dicembre 1948, all'art. 27 fa riferimento al diritto per ogni individuo "di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti [...]". L'Italia, con legge n° 18 del 3 marzo 2009 (pubblicata nella Gazzetta Ufficiale n. 61 del 14 marzo 2009) ha ratificato e resa esecutiva la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, con Protocollo opzionale, adottata dall'Assemblea Generale dell'ONU il 13 dicembre 2006 ed entrata in vigore il 3 maggio 2008. L'articolo 30 della suddetta Convenzione recita: «Partecipazione alla vita culturale, alla ricreazione, al tempo libero e allo sport. Gli Stati Parti riconoscono il diritto delle persone con disabilità a prendere parte su base di eguaglianza con gli altri alla vita culturale [...]».

7 La guida è disponibile gratuitamente presso la biglietteria del Museo ed è scaricabile *on-line* dal sito istituzionale.

8 Tra gli scopi del progetto *M.A.P.S. Musei accessibili per persone sorde*, avviato nel gennaio 2018, si ricorda la mappatura di tutte le risorse accessibili sul territorio italiano dedicate alle persone con disabilità uditiva; un corso di formazione in aula per referenti/*tutor* regionali sordi; i corsi di formazione per persone sorde nell'ambito dei servizi di accessibilità museale.

Riconoscendo nella formazione un momento fondante e insostituibile di ogni iniziativa che abbia come obiettivo la piena accessibilità e l'inclusione, il Servizio Educativo ha promosso un **corso di Sensibilizzazione** sulla Lingua dei Segni e sulla Cultura dei Sordi<sup>9</sup>. Sono stati inoltre realizzati dei laboratori didattici per bambini sordi tra 6 e 11 anni, ideati e progettati dal Servizio Educativo del Museo per colmare il vuoto attualmente esistente in questo settore della didattica museale.

Le attività sono state condotte dal personale del Servizio Educativo affiancato da educatori sordi, appositamente formati dal Museo<sup>10</sup>.

Ai visitatori con disabilità visiva, il Museo Nazionale Romano offre la **possibilità di toccare tutti gli originali** esposti fuori teca, salvo rare eccezioni dovute a ragioni di conservazione<sup>11</sup>. Non è volutamente previsto un percorso "riservato", con un numero limitato di opere o una serie di copie in scala reale: al Museo Nazionale Romano tutti i visitatori hanno la stessa possibilità di conoscenza incentrata sul rapporto diretto con i reperti, rapporto esclusivo che si ritiene non possa essere sostituito o mediato da uno schermo, da un'immagine o da una copia<sup>12</sup>.

Per i visitatori con disabilità visiva, l'accesso diretto può essere garantito, sia durante le **visite tattili**, offerte su prenotazione e a titolo gratuito dagli operatori del Servizio Educativo del Museo, sia nel caso di visite compiute in autonomia; al visitatore si offre così la possibilità di *scegliere* un servizio e non di subirlo come un'imposizione *necessaria*<sup>13</sup>.

Ha riscosso grande partecipazione, anche emotiva, il progetto sulla disabilità visiva che ha interessato alcuni licei romani nell'ambito di percorsi di Alternanza Scuola-Lavoro. Gli studenti, sotto la guida degli operatori del Servizio Educativo, hanno realizzato **guide in braille** su parte del percorso espositivo, oggi disponibili su richiesta presso la biglietteria delle Terme di Diocleziano<sup>14</sup>.

9 Il *Corso di sensibilizzazione in lingua e cultura sorda* è stato realizzato in collaborazione con la Direzione generale Educazione e Ricerca a cura dell'ENS e del Gruppo SILIS ed è stato aperto a tutto il personale a vario titolo coinvolto nel rapporto con i visitatori (personale di accoglienza, custodia, biglietteria) non solo del Museo Nazionale Romano, ma anche di altri istituti e luoghi della cultura di Roma e del Lazio. L'attuazione del corso si inserisce all'interno di una convenzione stipulata tra l'Ente Nazionale Sordi e il Museo Nazionale Romano per sviluppare e promuovere azioni di accessibilità culturale rivolte alle persone sorde.

10 I laboratori offrono in tal modo anche preziose occasioni di formazione professionale per giovani sordi nella prospettiva di futuri impieghi nell'ambito dell'accessibilità culturale.

11 Sono esclusi i materiali in bronzo, in terracotta e gli elementi marmorei con residui di colorazione.

12 Nei limiti imposti dalle regole della conservazione e della tutela, la stimolazione sensoriale tattile, come veicolo di conoscenza, è proposta anche ad altre categorie di pubblico con esigenze speciali, in particolare visitatori con disabilità cognitive e bambini nella prima infanzia. Il corretto uso di questa modalità è garantito dalla presenza degli operatori del Servizio Educativo, che guidano e accompagnano queste esplorazioni.

13 Questo approccio aperto e coinvolgente nei confronti del tatto all'interno di un museo si dimostra ancora oggi, nel 2020, del tutto innovativo a fronte delle resistenze ancora vive in numerosi altri istituti della cultura, come recentemente ricordato anche negli ambiti istituzionali del MiBACT, cfr. Grassini 2017, pagg. 78-81. Sull'approccio normativo al divieto di toccare nei musei, si veda Fusco 2004, pagg. 27-28.

14 Il primo opuscolo di una serie, che sarà progressivamente aggiornata nei prossimi anni, è stato realizzato dagli studenti del Liceo "Plinio Seniore" di Roma.

Nell'ottica di ottenere strumenti pedagogici specificamente mirati, e insieme ampiamente fruibili, il Servizio Educativo ha realizzato infine il libro tattile *La Gatta Prisca va al Museo*<sup>15</sup>. Se il ricorso al braille rimanda subito alla disabilità visiva, il libro si rivela utile anche con bambini in tenera età, sordi e con deficit cognitivi. La storia segue le peregrinazioni di Prisca, una gatta pelosa e grassottella, che entra nel Museo delle Terme di Diocleziano alla ricerca di un luogo dove riposarsi, incontrando, insieme ai piccoli lettori, diversi reperti archeologici e scoprendo il complesso monumentale che unisce Terme romane, Certosa rinascimentale e Museo<sup>16</sup>.

Il libro ha partecipato al concorso di editoria tattile *Tocca a Te - V Edizione 2019* e ha ottenuto la *Menzione Speciale SED per il miglior libro dedicato al patrimonio culturale, museale e del territorio*<sup>17</sup>. Il carattere "giocoso" non inficia il rigoroso lavoro sul lessico impiegato, semplice ma esatto<sup>18</sup>, e sul ricorso al gioco come mezzo di apprendimento<sup>19</sup>. All'interno del Museo il bambino può ricercare i diversi reperti, già presentati dalla Gatta Prisca<sup>20</sup>, riconoscendoli dalle illustrazioni visive e tattili proposte.

L'aspetto delle architetture è stato evidentemente quello più complesso: sono state inserite quelle più significative e identificative, la facciata monumentale della *natatio*, la grandiosa piscina delle terme romane, e il celebre Chiostro di Michelangelo. Il fine era ottenere una raffigurazione, anche parziale, di queste strutture che, esplorata tattilmente, potesse generare immagini mentali di tipo descrittivo e spaziale, da perfezionare con l'esplorazione sul posto<sup>21</sup>.

15 Il ricorso a 'dispositivi ludici' da fornire ai bambini durante la visita (opuscoli con attività più o meno articolate) è molto in uso in Francia che, infatti, ha anche una ricca bibliografia sul tema (si vedano a titolo di esempio: Barbieux 2011, pagg. 19-21; Van Dorpe, Scamps 2008, pagg. 4-10; Doublet 2007, pagg. 1-4; Merleau-Ponty 2000, pagg. 10-18).

16 La scelta delle Terme di Diocleziano non è casuale: oltre a essere la prima sede storica del Museo Nazionale Romano, al momento della sua istituzione nel 1889, esso ospitava ancora l'Ospizio Margherita di Savoia per i Poveri Ciechi, fondato nel 1875 dalla Principessa di Piemonte Margherita di Savoia per assicurare assistenza ai non vedenti poveri, soprattutto donne anziane, fuso poi nel 1987 con l'Istituto dei Ciechi S. Alessio, prendendo quindi il nome di Centro S. Alessio - Margherita di Savoia per i Ciechi. Sul complesso monumentale delle Terme di Diocleziano e della Certosa, si rimanda a Friggeri, Magnani Cianetti 2014; sugli usi del monumento prima di divenire Museo, cfr. Caruso 2019.

17 La motivazione della menzione speciale recita: *Una piccola gattina ci accompagna alla scoperta degli spazi antichi e moderni delle Terme di Diocleziano. Incurante del divieto del "non toccare", si accomoda tranquilla su marmi, statue e sarcofagi, sofficie e leggera si strofina tra piante, colonne e capitelli. Un racconto lineare accompagnato da illustrazioni chiare e polimeriche. Un libro che avvicina in modo semplice e giocoso al patrimonio culturale.*

18 I termini specifici del mondo archeologico sono costantemente definiti e riassunti in un glossario collocato alla fine del libro. Nella redazione del testo si è tenuto conto delle tecniche di teoria della comunicazione già messe in atto negli apparati didattici, inclusi quelli narrativi, presenti nel Museo, cfr. Antinucci 2004.

19 Le semplici interazioni proposte permettono ai bambini di posizionare la gatta sui diversi reperti, rendendo familiare l'ambito dell'archeologia romana presente nel Museo Nazionale Romano, e in qualunque altro museo archeologico di ambito romano. Si rimanda a Perin 2017, pagg. 39-41; Zoletto 2013, pagg. 62-63; Doublet 2007, pagg. 2-3.

20 I reperti sono stati scelti tra quelli realmente accessibili alle mani dei bambini: di medie dimensioni, collocati a un'altezza adeguata e presenti nel Museo in esemplari diversi, in modo da poter essere individuati senza troppe ricerche.

21 Si ritiene infatti che immagini prodotte dall'esplorazione spaziale e quelle prodotte dal linguaggio siano equivalenti, senza la necessità che vi sia un'esperienza personale a monte (Pitscheider 2010-2011, pagg. 117-118).

Particolarmente convincente si è rivelata la scelta della tridimensionalità: con un espediente cartotecnico, infatti, è stato creato un robusto e innovativo "pop-up tattile", adatto all'esplorazione, in piano e in verticale, con entrambe le mani.

In questo modo il libro, proposto prima e/o durante la visita, può sia stimolare la percezione aptica dei singoli reperti, sia allertare preventivamente l'"attenzione esterocettiva" da rivolgere agli edifici.

Il confronto diretto con la realtà, abbinato alle nuove e diverse percezioni provocate dal trovarsi al Museo, innesca un processo di decodificazione, di immissione nella memoria personale e, quindi, di apprendimento<sup>22</sup>.

## Bibliografia

Antinucci 2004: F. Antinucci, *Comunicare nel Museo*, Roma-Bari 2004.

Barbieux 2011: C. Barbieux, *Évaluer les effets des dispositifs ludiques destinés aux enfants en visite familiale*, in «La Lettre de l'OCIM Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques», 135, 2011, pagg. 19-26.

Caruso 2019: C. Caruso, "L'opera meritoria": la Mostra Archeologica e le Termedi Diocleziano, in *Patrimonio Arqueológico español en Roma. "Le Mostre Internazionali di Archeologia" de 1911 y 1937 como Instrumentos de Memoria Histórica*, a cura di M. Trinidad Tortosa, Roma 2019, pagg. 71-91.

Caruso, Colantonio 2018: S. Colantonio, C. Caruso, *Il Museo va in Ospedale... a Scuola: quando è il Museo a fare una visita*, in «Forma Urbis», XXIII, 9/10, 2018, pagg. 40-43.

Doublet 2007: S. Doublet, *L'art en jeu...pour une médiation ludique et pédagogique adaptée aux enfants*, in «The Game / Le Jeu», 7, dicembre 2007.

Friggeri, Magnani Cianetti 2014: *Le Terme di Diocleziano. La Certosa di Santa Maria degli Angeli*, a cura di R. Friggeri, M. Magnani Cianetti, Milano 2014.

Fusco 2004: M. A. Fusco, *Toccare/non toccare: le regole del Ministero per i Beni e le Attività Culturali per l'accesso globale*, in *L'arte a portata di mano. Verso una pedagogia di accesso ai Beni Culturali senza barriere*, Atti del convegno (Portonovo di Ancona 21-23 ottobre 2004), a cura del Museo Tattile Statale "Omero", Roma 2006, pagg. 27-31.

Grassini 2017: A. Grassini, *L'accessibilità: la via maestra verso un'arte nuova*, in *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità. Proposte, interventi, itinerari per l'accoglienza ai beni storico-artistici e alle strutture turistiche*, a cura di G. Cetorelli, M. R. Guido, Quaderni della valorizzazione - NS 4, 2017, pagg. 75-83.

22 Renzi, Cattaneo, Vecchi, Cornoldi 2013, p. 117.

Merleau-Ponty 2000: C. Merleau-Ponty, *Les enfants dans les musées, encore un petit effort*, in «La Lettre de l'OCIM Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques», 72, 2000, pagg. 10-18.

Perin 2017: A. Perin, *Musei e bambini*, Milano 2017.

Pitscheider 2010-2011: K. Pitscheider, *Grammatiche visuali per la percezione aptica applicate a format per il racconto del territorio*, Milano 2010-2011.

Renzi, Cattaneo, Vecchi, Cornoldi 2013: C. Renzi, Z. Cattaneo, T. Vecchi, C. Cornoldi, *Mental Imagery and Blindness*, in *Multisensory Imagery*, a cura di S. Lacey e R. Lawson, Londra 2013, pagg. 115-131.

Van Dorpe, Scamps 2008: A. V. Dorpe, L. Scamps, *Des livrets pour accompagner les enfants dans les musées*, in «La Lettre de l'OCIM Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques», 120, 2008, pagg. 4-10.

Zoletto 2013: D. Zoletto, *Alcuni motivi e modi di giocare 'al' museo* in «Museologia Scientifica», 10, 2013, pagg. 60-64.

## Museo Nazionale Romano

*Direttore ad interim:* Alfonsina Russo

Palazzo Altemps - Via di Sant'Apollinare, 8 - 00186 Roma - +39 06 684851

Palazzo Massimo - Largo di Villa Peretti, 2 - 00185 Roma - +39 06 480201

Terme di Diocleziano - Via Enrico de Nicola, 79 - 00185 Roma - +39 06 480201

Crypta Balbi - Via Botteghe Oscure, 31 - 00186 Roma - +39 06 6977671

*Sito web:* [www.museonazionaleromano.beniculturali.it](http://www.museonazionaleromano.beniculturali.it)

<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

*E-mail:* [mn-rm@beniculturali.it](mailto:mn-rm@beniculturali.it)

*E-mail certificata:* [mbac-mn-rm@mailcert.beniculturali.it](mailto:mbac-mn-rm@mailcert.beniculturali.it)

*Responsabile del Servizio Educativo:*

Sara Colantonio - [sara.colantonio@beniculturali.it](mailto:sara.colantonio@beniculturali.it) - +39 06 8485109

*Assistente Tecnico:*

Carlotta Caruso - [carlotta.caruso@beniculturali.it](mailto:carlotta.caruso@beniculturali.it) - +39 06 47788449



Roma. Museo Nazionale Romano. Progetto "Il Museo va in Ospedale... a Scuola". Scavo archeologico simulato per i bambini dell'Ospedale Pediatrico "Bambino Gesù" di Roma.



Roma. Museo Nazionale Romano. Progetto "Il Museo va in Ospedale... a Scuola". Ricomposizione di un reperto dai frammenti rinvenuti nello "scavo" simulato dai bambini dell'Ospedale Pediatrico "Bambino Gesù" di Roma.



Roma. Museo Nazionale Romano. Progetto "Il Museo va in Ospedale... a Scuola". I frammenti di un'epigrafe diventano un puzzle da ricostruire.



Roma. Museo Nazionale Romano. Bambini di una scuola materna di Roma alla scoperta dei grandi spazi delle Terme di Diocleziano.



Roma. Museo Nazionale Romano. Progetto "Piccoli visitatori crescono". Bambini tra 18 e 36 mesi scoprono il Museo.



Roma. Museo Nazionale Romano. Progetto "Tutti al MNR". Adulti con disabilità cognitiva visitano il Museo attraverso i suoi reperti.

## Ampliare le opportunità di fruizione alle Gallerie degli Uffizi. Progetti di accessibilità e inclusione sociale.

Anna SOFFICI\*, Silvia MASCALCHI\*\*

\*Coordinatore Area Mediazione Culturale e Accessibilità M/BACT

\*\*Responsabile del Dipartimento per l'Educazione M/BACT

Parole chiave: percorsi tattili, progetti educativi, mediazione, progettazione partecipata, azioni fuori dal museo, innovazione.

### Premessa

L'accessibilità intesa come ampliamento delle opportunità di fruizione del museo non è un concetto nuovo per gli Uffizi.

L'aver aperto le proprie porte al pubblico, tra i primi musei in Europa (1769), fu già un gesto concreto di eliminazione di due secolari barriere di accesso, fisica e culturale, che da sempre avevano limitato la fruizione di quel ricco patrimonio a un pubblico estremamente elitario.

L'istituzione agli Uffizi, nel 1970, di **una delle prime sezioni didattiche d'Italia** fu un'azione concreta di accessibilità culturale: si inaugurò un modo del tutto innovativo di confrontarsi con un pubblico che manifestava esigenze totalmente diverse da quello specialistico.

Si sperimentò, al riguardo, un nuovo metodo educativo e di comunicazione (il metodo "Fossi Todorow", dal nome della prima direttrice della Sezione Didattica) che tutt'ora contribuisce ad avvicinare le persone ai grandi capolavori dell'arte.

Oggi le Gallerie degli Uffizi, tramite il proprio Dipartimento per l'Educazione (Area Scuola e Giovani e Area Mediazione Culturale e Accessibilità), predispongono progetti di educazione e mediazione culturale con l'obiettivo di arricchire l'esperienza al museo e di renderla maggiormente inclusiva anche per chi manifesta bisogni speciali (persone con disabilità, pubblico della marginalità sociale, nuovi cittadini).

In questo modo, le Gallerie degli Uffizi partecipano ai cambiamenti sociali e culturali degli ultimi decenni, consapevoli della propria responsabilità sociale, oltre che culturale.

## Percorsi permanenti.

Il museo riconosce il valore dell'autonomia nell'esperienza museale: con quest'ottica è stato realizzato nel 2009 il primo percorso tattile del museo, **Uffizi da toccare** (Fig. 1), il quale offre l'opportunità di toccare, indossando guanti monouso, quindici originali scultorei di epoca classica appartenenti alla collezione dei Medici. In prossimità di ogni scultura oggetto del percorso sono presenti didascalie con brevi descrizioni delle opere in italiano e in inglese, realizzate in caratteri ingranditi per ipovedenti e in braille.



Fig. 1: Firenze. Gallerie degli Uffizi. Percorso tattile del progetto "Uffizi da toccare".

Si è aggiunto in seguito **Forma e materia attraverso il tatto** (Fig. 2), un percorso tattile della Galleria d'Arte Moderna di Palazzo Pitti incentrato su una selezione di opere scultoree dell'Ottocento e del primo Novecento italiano. In questo caso l'esperienza tattile risulta particolarmente stimolante anche grazie alla varietà dei materiali scultorei (bronzo, marmo, legno, pietre dure, terracotta, maiolica) e al supporto di audioguide.



Fig. 2: Firenze. Galleria d'Arte Moderna di Palazzo Pitti. Percorso tattile del Progetto "Forma e materia attraverso il tatto".

Con l'apertura del nuovo sito istituzionale delle Gallerie degli Uffizi ([www.uffizi.it](http://www.uffizi.it)), è stato possibile realizzare nuovi percorsi dal taglio fortemente interculturale, che, seppur sotto forma di mostra virtuale, cercano di promuovere un diverso approccio al patrimonio storico-artistico dei nostri musei e nuove forme di mediazione col pubblico.



Fig. 3: Firenze. Gallerie degli Uffizi. Progetto di valorizzazione in chiave narrativa e interculturale "Fabbriche di storie".

È il caso di **Sguardi dal mondo** che raccoglie pensieri e

riflessioni su alcuni capolavori degli Uffizi di persone di differenti culture, che attraverso le loro testimonianze, hanno proposto un modo diverso di vedere e vivere il museo e il suo patrimonio.

Segue **"Fabbriche di storie"** (Fig. 3), progetto di valorizzazione degli Uffizi in chiave narrativa e interculturale reso possibile grazie al coinvolgimento di un gruppo di lavoro composto da nuovi cittadini e personale dipendente del museo. Le dodici narrazioni che ne sono scaturite, ognuna rappresentativa di un sentimento, un'emozione o un tema specifico anche dal contenuto sociale e culturale, sono state registrate in italiano e nella lingua madre dei narratori e sono fruibili per l'ascolto al museo (tramite proprio *smartphone*) o comodamente da casa sulla pagina del sito dedicata.

Dal territorio è nata la proposta dell'ultimo percorso virtuale realizzato, **On Being Present - Recovering Blackness in the Uffizi Galleries**, frutto della collaborazione tra le Gallerie e il comitato organizzatore dell'edizione fiorentina di *Black History Month*, festival annuale che celebra la diversità delle culture afro-discendenti nel contesto italiano. Un gruppo di studiosi prende in esame alcuni dipinti degli Uffizi per riflettere su ruoli e significato dei personaggi di provenienza africana in essi presenti. Far emergere queste e altre presenze, più o meno volutamente dimenticate (o sottostimate), vuole essere, per il museo, un modo di offrire il proprio contributo a favore del cambiamento sociale e della piena partecipazione di tutti i cittadini, senza distinzione alcuna.

## Strumenti di fruizione.

La collezione pittorica degli Uffizi è stata al centro di un importante progetto, **Pittura in punta di dita**, che ha coinvolto gli studenti del "Laboratorio di tecniche pittoriche e artistiche" del Liceo Artistico di Porta Romana (Firenze) nella realizzazione di dodici quadri tattili (Fig. 4), riproducenti altrettanti grandi capolavori.

Si è trattato di un vero e proprio percorso educativo la cui finalità non è stata solo quella di realizzare nuovi strumenti di fruizione a beneficio di un tipo di pubblico che non avrebbe mai potuto avvicinarsi all'arte con la vista, ma anche esperire in prima persona i limiti e le possibilità di una conoscenza costruita attraverso

l'uso del tatto.

Grazie ai quadri tattili, ogni dipinto può essere indagato attraverso il rilievo e le persone ipovedenti possono apprezzarne anche i colori grazie alle tinte fortemente contrastanti utilizzate.



Fig. 4: Firenze. Gallerie degli Uffizi. Progetto "Pittura in punta di dita".



Fig. 5: Firenze. Gallerie degli Uffizi. Progetto "Uffizi Activity Bag".

La rifinitura superficiale è operata con resine altamente resistenti al tatto, rendendo i colori durevoli e brillanti.

I quadri tattili sono a disposizione del pubblico previa prenotazione, in attesa di una loro più consona collocazione in nuovi spazi da poter destinare a "galleria tattile" e laboratori.

Di recente è stata presentata la **Uffizi Activity Bag** (Fig. 5), borsa realizzata in collaborazione con l'Associazione "Autismo Firenze", contenente materiali educativi e oggetti *antistress* utili a favorire l'esperienza agli Uffizi delle persone con disturbi dello spettro autistico.

Questa borsa speciale ha lo scopo di aiutare il visitatore autistico a contenere il più possibile le condizioni di *stress* che possono presentarsi durante la visita in un contesto affollato, predisponendolo così ad aprirsi all'esplorazione delle collezioni grazie a schede educative appositamente progettate in considerazione dei diversi livelli cognitivi possibili che sfruttano, dove necessario, il linguaggio della Comunicazione Aumentativa Alternativa.



Fig. 6: Firenze. Gallerie degli Uffizi. Visite con il supporto del documento *Storia sociale degli Uffizi*.

Dopo una fase di *test*, la *Uffizi Activity Bag* verrà messa a disposizione del pubblico per il noleggio gratuito su prenotazione e dal sito sarà possibile scaricare la *Storia sociale degli Uffizi* (Fig. 6), nonché una serie di indicazioni utili alle persone con autismo e ai loro *caregiver* per preparare al meglio la propria visita.

### Servizi e offerta culturale.

La piena accessibilità di una realtà museale complessa pone una serie di sfide, a partire dalle modalità di accesso: non sono poche le difficoltà che si incontrano nel conciliare le esigenze del pubblico più fragile con la realtà di musei che da sempre si trovano a dover gestire una presenza turistica numericamente consistente. Per facilitare questo incontro, l'Area Mediazione Culturale e Accessibilità offre un **servizio di informazioni specifico sull'accessibilità** dei musei delle Gallerie degli Uffizi, oltre a monitorare e aggiornare le informazioni in materia sul sito istituzionale. Il visitatore può dunque scrivere o telefonare in orario di ufficio e avere tutte le indicazioni utili per pianificare la propria visita. La riflessione sull'accessibilità come via principale verso l'inclusione sociale ha anche una profonda valenza educativa, in quanto concorre a rafforzare quel senso civico che altro non è se non spirito di comunità: per questo anche **l'offerta educativa per le scuole** comprende proposte di laboratorio tattile per riflettere insieme agli studenti sui modi in cui una persona non vedente può avvicinarsi all'arte, ma anche, più in generale, sulle potenzialità dei sensi diversi dalla vista come forma di conoscenza. Per scuole e famiglie è inoltre possibile richiedere **l'intervento di educatori specializzati in B.E.S.** (bisogni educativi speciali) e di **interpreti LIS** (Lingua dei Segni Italiana) che si affiancano agli educatori museali nella preparazione della visita e durante il suo svolgimento. Nell'istituire questo nuovo servizio, il museo ha inteso offrire un supporto concreto agli studenti, alle loro famiglie e alle scuole che ogni anno affrontano il problema della gestione degli insegnanti di sostegno, tra necessità e carenze: in questo modo si promuove una cultura dell'inclusione offrendo occasioni di incontro dove, oltre a esplorare le collezioni, si impara anche a stare tutti insieme. Ed è appunto per meglio accogliere le persone più fragili e garantire loro un'esperienza soddisfacente che l'Area Mediazione Culturale e Accessibilità, in collaborazione con centri diurni e associazioni del territorio, predispone **progetti educativi e di socializzazione** rivolti ad un'ampia fascia di pubblico: anziani, persone con disabilità sensoriali e cognitive, persone in condizioni di marginalità sociale e culturale, migranti.

Progetti di questo tipo possono diventare anche un tassello importante all'interno di un percorso terapeutico: questo è accaduto con **Special Guest - Kids**, realizzato in collaborazione con l'Ospedale Pediatrico "Meyer" e pensato per accogliere i bambini che arrivano a Firenze per motivi di cura.

Verso le grandi città, infatti, esiste anche un turismo, molto diverso da quello vacanziero, che interessa intere famiglie, costrette a intraprendere lunghi viaggi verso gli ospedali pediatrici specializzati.

Dare la possibilità a questi bambini di essere gli "ospiti speciali" nei nostri musei, facendo esperienze stimolanti e appositamente progettate per loro (visite, laboratori creativi, laboratori sensoriali), permette di affrontare i necessari viaggi terapeutici con più tranquillità.

Visitatori speciali sono anche i minori stranieri non accompagnati (MSNA) ospiti dei centri di accoglienza del territorio, che le Gallerie degli Uffizi hanno coinvolto nel progetto **Special Guest - MSNA**, realizzato in collaborazione con il Tribunale dei Minorenni di Firenze.

Se le collezioni degli Uffizi, per la loro completezza, ben esemplificano il concetto di *patrimonio storico e artistico della Nazione* è pur vero che la costruzione di un tale patrimonio è frutto di molteplici apporti: di chi in uno stesso luogo risiedeva da generazioni, di chi vi era giunto da altrove, di chi vi si era trovato di passaggio.

Una volta riflettuto su questi aspetti, sperimentiamo insieme come i capolavori degli Uffizi, patrimonio oggi condiviso con tutto il mondo, possano trasformarsi non solo in oggetto di conoscenza, ma anche in punto di partenza per avviare una riflessione sui valori universali, sulle proprie esperienze di vita, sui propri interessi.

Alla fine del percorso i ragazzi prepareranno un breve video di presentazione nella loro lingua madre da inviare alle famiglie lontane o da mettere a disposizione sul sito *web* e sui canali *social* istituzionali, facendolo così diventare un ulteriore strumento di accesso ai musei anche per quei nuovi cittadini, spesso loro connazionali con analoghi trascorsi migratori, che seppur parte della comunità locale non hanno ancora trovato il modo (la motivazione, il coraggio...) di partecipare all'offerta culturale del territorio.

### Progetti di prossima realizzazione.

Quanto realizzato fino ad oggi è stato possibile grazie allo stretto rapporto con istituzioni pubbliche e associazioni del territorio, ma anche grazie alla sensibilità del personale dei nostri musei e degli educatori museali.

Consapevoli dell'importanza di una formazione specifica sull'accessibilità dei luoghi della cultura, le Gallerie hanno intrapreso un **percorso di formazione del proprio personale** dedicato all'accoglienza delle persone con esigenze speciali.

Per l'anno 2020 obiettivo è quello di migliorare l'accessibilità dei nostri musei per il pubblico sordo: pertanto è stato attivato un corso specifico dedicato al personale del Dipartimento per l'Educazione e curato dall'Ente Nazionale Sordi - Sezione Provinciale di Firenze, al quale seguirà un corso di sensibilizzazione alla LIS (Lingua dei Segni Italiana) rivolto a tutto il personale museale.

Le Gallerie proseguiranno nell'implementazione degli strumenti di fruizione per il pubblico, a partire dallo storico percorso tattile **Uffizi da toccare** che arriverà ad includere anche i capolavori della pittura con l'ausilio di **libri tattili**, disponibili per il noleggio e per la vendita.

Per agevolare la visita delle persone con disturbi dello spettro autistico è previsto inoltre il completamento della serie delle **Activity Bag**, con la realizzazione di quelle dedicate ai musei di Palazzo Pitti e al Giardino di Boboli e relative **storie sociali**.

Dal sito sarà possibile accedere a una serie di **videodescrizioni** dei grandi capolavori degli Uffizi in L.I.S. e di **audiodescrizioni** per persone cieche o ipovedenti, fruibili da casa o al museo con possibilità, in quest'ultimo caso, di noleggiare gratuitamente un *tablet* prima della visita.

Sul fronte dei servizi, per agevolare l'esperienza di visita di studenti e adulti non vedenti partecipanti ai progetti educativi delle Gallerie, sarà prossimamente attivato un **servizio di stampa in rilievo** su richiesta di insegnanti ed educatori: grazie a una stampante termica in grado di riprodurre a rilievo su speciale carta a microcapsule le opere oggetto del percorso, le persone con disabilità visive avranno la possibilità di esplorare non solo i quadri, ma anche di soffermarsi su singoli particolari.

Con la prossima apertura di nuovi e più adeguati spazi dedicati alle attività educative è previsto, inoltre, l'incremento dell'offerta di **attività laboratoriali multisensoriali**, stimolanti per tutti e particolarmente utili per coinvolgere persone con diversi tipi di disabilità.

## Gallerie degli Uffizi

*Direttore:* Eike D. Schmidt

*Indirizzo:* Piazza de' Pitti, 1 - 50125 Firenze

*Sito web:* [www.uffizi.it](http://www.uffizi.it)

<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

*E-mail:* [uffiziaccessibili@beniculturali.it](mailto:uffiziaccessibili@beniculturali.it) - [ga-uff.scuolagiovani@beniculturali.it](mailto:ga-uff.scuolagiovani@beniculturali.it)

*Tel.:* +39 055 2388617

*Coordinatore Area Mediazione Culturale e Accessibilità*

*Dipartimento per l'Educazione:*

Anna Soffici - [anna.soffici@beniculturali.it](mailto:anna.soffici@beniculturali.it)

*Responsabile del Dipartimento per l'Educazione:*

Silvia Mascalchi - [silvia.mascalchi@beniculturali.it](mailto:silvia.mascalchi@beniculturali.it)

## Storie diverse per fare esperienza nel museo. Galleria Borghese: un museo-spazio per tutti.

Stefania VANNINI\*

\*Funzionario Storico dell'Arte MIBACT

Parole chiave: trasversalità, progettazione partecipata, innovazione, inclusione sociale, soluzioni tecnologiche.

Il museo può essere protagonista della crescita culturale della società e del benessere di tutti se mette al centro delle proprie azioni la cura di nuovi e diversi pubblici, soprattutto di quelli che hanno specifiche necessità legate a disabilità e fragilità, accolti per lavorare insieme, in modo attivo e quindi partecipato, sulle opere e sulla storia delle sue collezioni.

A agevolare la frequentazione del museo affinché l'esperienza culturale sia gratificante per ogni tipologia di pubblico, fa del museo uno strumento di miglioramento sociale, in grado di promuovere esperienze conoscitive e di formazione diretta e uno spazio, luoghi di incontro e di scambio, in cui sperimentare un nuovo rapporto con l'Arte.

Si tratta quindi di ripensare il ruolo del museo, un tema questo sul quale ho avuto modo di riflettere nella precedente esperienza di responsabile del Dipartimento Educazione del MAXXI, che è stato per anni un osservatorio privilegiato su quali siano le aspettative e le esigenze dei diversi pubblici. In quel caso, infatti, dopo un intenso lavoro di costruzione di relazioni tra il museo e il quartiere Flaminio, inizialmente diffidente nei confronti del museo, avviate le attività educative dedicate alle scuole, a partire dal 2014 è emerso con forza il bisogno di accogliere coloro che non si avvicinavano al museo in modo autonomo, per difficoltà e condizioni di vita complesse.

È nato così un ufficio *Public Engagement*, con la competenza esclusiva dei pubblici ai margini. Questo è tuttora il mio lavoro ricoprendo l'incarico di referente per l'Accessibilità della Galleria Borghese.

Dal 2019 è stata avviata una programmazione rivolta ad agevolare la frequentazione del museo da parte di persone con disabilità e non solo, ai sensi della circolare n. 26 del 25 luglio 2018 della Direzione generale Musei del Ministero.

Il primo impegno è stato orientato ad aprire il museo alla comunità sorda, proponendo un'attività che creasse occasioni di incontro e, laddove possibile, stabilisse relazioni tra persone sorde ed udenti.

In molti musei si propongono visite guidate in LIS (Lingua dei Segni Italiana), per lo più saltuarie, realizzate da interpreti quasi sempre udenti, e rivolte quindi esclusivamente al pubblico sordo, in una modalità che non realizza una vera inclusione perché le due comunità, sorda e udente, non si mescolano fra loro e le persone con disabilità rimangono confinate nella loro realtà. Il progetto **Racconti da Museo**, in collaborazione con l'Istituto Statale per Sordi di Roma, propone invece **percorsi tematici in doppia lingua, in italiano e in LIS**, interpretati da due storiche dell'arte, una udente segnante e l'altra sorda che si rivolgono a persone sorde ed udenti insieme.

È un'idea innovativa che ha riscontrato, negli ormai dieci mesi di programmazione, grande partecipazione e altrettanto apprezzamento da parte del pubblico, quello udente, colpito e incuriosito dall'enorme potenzialità espressiva della Lingua dei Segni, al punto di pubblicizzare il progetto ai propri conoscenti, attraverso un efficace "passa parola". Un maggiore lavoro di radicamento invece sarà necessario per meglio attestare il progetto presso la comunità sorda, abituata da troppo tempo all'isolamento. Sono convinta che il coinvolgimento attivo di persone sorde, meglio se inserite nell'organico del museo, possa, in futuro, fare la differenza. Per il momento l'impegno è nel rendere **Racconti da Museo** un'offerta culturale permanente nella programmazione della Galleria Borghese e diffondere la cultura sorda, sostenendo la proposta di una legge che riconosca la LIS come lingua ufficiale.

Nell'ambito di questa nuova programmazione si è voluto avviare anche una progettualità a favore dei pubblici con disabilità visive, collocando, nello spazio esterno al museo, nell'area solitamente attraversata dai flussi turistici che si accingono ad entrare, una **mappa tattile in nero, braille e in lingua inglese**, allo scopo di orientare il pubblico con brevi informazioni sul progetto di Villa e Casino Nobile voluti da Scipione Borghese. In occasione della posa in opera della mappa e delle Giornate Europee del Patrimonio 2019, è stato sperimentato un **percorso per lo più "en plein air"** che, dal cuore del verde di Villa Borghese, raggiunge il museo, raccontando la storia dell'ambizioso progetto del Cardinale, legando insieme episodi tratti dalle Carte d'Archivio e dalle testimonianze dei viaggiatori del tempo. Al percorso sono state invitate persone del quartiere che, a vario titolo, frequentano abitualmente la Villa (famiglie, anziani, *runner*, etc.) e i pubblici fragili che frequentano il museo (i minori non accompagnati del Centro diurno CivicoZero, i pazienti di un Dipartimento di salute mentale, insieme a persone con disabilità diverse). Alcuni di loro hanno partecipato in veste di narratori svelando particolari inediti che ricostruiscono il *genius loci* della Villa, attraverso il racconto delle passioni del Cardinale Scipione Borghese, ideatore di un progetto universale di Arte e Natura. I contenuti sono stati inoltre resi accessibili anche alle persone sorde in quanto tradotti in LIS da una storica dell'arte segnante che collabora con il museo.

Il luogo di incontro è stato la Valle dei Platani: accanto ai nove alberi rimasti dei 40 piantati dal Cardinale intorno alla Peschiera Rustica, poi prosciugata nel Settecento, luogo delle attività venatorie a uso esclusivo dei suoi ospiti.

Dopo l'esplorazione tattile degli alberi, il gruppo ha poi raggiunto la "Grotta dei Vini", lungo la via Pinciana, dove il Cardinale era solito organizzare ricchi banchetti. Tappa successiva, nel piazzale esterno del museo, è stato il pannello informativo tattile, ormai divenuto un punto di incontro dei visitatori e, a seguire, la stessa facciata del Casino nobile dove è collocato un interessante sarcofago strigilato.

Si è proseguito poi lungo la scala di accesso al portico che accoglie un gran numero di antichità disposte lungo il perimetro, rispecchiando il prevalente carattere archeologico della collezione originaria.

Questo percorso propone un'attività propedeutica a successivi approfondimenti sulle opere d'arte che saranno oggetto di future visite guidate, allo scopo di formare un pubblico più consapevole della storia dei luoghi e della collezione Borghese. Il percorso **Tutti insieme per Villa Borghese, architettura arte e natura**, entrato nell'offerta culturale permanente del museo, si pone come obiettivo quello di creare un racconto pluri-sensoriale in cui il tatto è centrale all'esperienza di conoscenza.

Costruire una "comunità" intorno a un museo significa porsi in ascolto dei pubblici, compresi quelli ai margini, nella consapevolezza di custodire un patrimonio comune da condividere con tutti, nessuno escluso.

Sempre di più i musei devono rendersi partecipi della vita delle comunità e svolgere un ruolo primario nella loro crescita: museo inteso come spazio di accoglienza, aggregazione e socializzazione.

Nell'ambito dei pubblici fragili, la Galleria Borghese ha avviato una collaborazione con la ASL Roma 1 con la quale è attualmente in firma una convenzione per sviluppare il progetto **Spiragli. Percorsi di salute mentale nella Galleria Borghese**, che prevede la co-progettazione da parte di un'equipe pluridisciplinare tra museo e istituzione sanitaria. Un piccolo gruppo di pazienti ha iniziato a frequentare il museo con regolarità per conoscerlo e creare familiarità con esso. In un clima di apertura alle singole esigenze e preferenze, cercato proprio per favorire il crearsi di una alleanza terapeutica tra operatori e pazienti, questi ultimi scelgono un'opera d'arte e vengono sostenuti nella fase di studio e approfondimento.

Durante l'osservazione delle opere, vengono accolti spontanei richiami e associazioni dei pazienti al proprio vissuto, anche problematico. Ne deriva una nuova e personalissima presentazione dell'opera scelta che verrà condivisa con un pubblico selezionato invitato al museo, nel momento finale del percorso di socializzazione e di riabilitazione. Nel piccolo gruppo la narrazione finale delle opere d'arte è oggetto di studio, per i contenuti artistici, e occasione di espressione personale dei partecipanti, guidati anche dalla psicologa e dalla esperta in riabilitazione.

Tale espressione ha infatti una valenza terapeutica: il lavoro sulle opere d'arte e l'apertura della mente al Bello si rivelano quindi uno strumento per una introspezione individuale. Allo stesso tempo le relazioni del gruppo con i visitatori del museo che li ascolta, diventano agenti di trasformazione personale e sociale attraverso l'esperienza gratificante che alimenta la fiducia in se stessi.

L'arte, quindi, si pone come strumento di aggregazione e guarigione, in uno spazio aperto alla collettività che vuole essere luogo di unione e confronto, per una cultura inclusiva e accessibile a tutti.

A partire da settembre 2018 il museo ha inoltre avviato una collaborazione con il Centro diurno Civicozero per minori non accompagnati proponendo una serie di visite di fronte alle più importanti opere d'arte della sua collezione.

Il progetto interculturale **Storie e Scatti alla Galleria Borghese. Per ascoltare e raccontarsi** propone momenti di ascolto di storie che generano fotografie e narrazioni autobiografiche in ragazzi provenienti da varie parti del mondo e che hanno affrontato situazioni di difficoltà.

Raccontare se stessi, trovando spunti nei capolavori della Borghese, delinea percorsi inediti e contenuti nuovi, quei contenuti negoziabili che ogni narratore aggiunge, in piena aderenza alla *Convenzione UNESCO* del 2003 che definisce “patrimonio ricreato” quei beni visti come *un insieme in divenire, da rimettere in circolo, ricostruire nei significati e ricollocare in uno spazio sociale di scambio*.

Nel corso del 2019 la Galleria si è inoltre dedicata a un’esperienza di formazione affiancando l’Università di Cassino e del Lazio meridionale nella progettazione di due **Corsi di Alta Formazione professionale (CAF)**, sull’**accessibilità museale** e l’**educazione al patrimonio**.

Il museo e le attività educative finora descritte sono state oggetto di studio, ricerca e sperimentazione da parte dei quaranta studenti partecipanti, ai quali sono state fornite le conoscenze di base al fine di favorire una visione inclusiva della cultura in linea con gli *standard* nazionali e internazionali.

Un’esperienza importante che ha condiviso anche con il mondo universitario una visione inclusiva e accessibile della cultura, all’interno di un museo “zona franca”, luogo accogliente, spazio di socializzazione, stimolo per la crescita personale della collettività.

## Galleria Borghese

Direttore: Anna Coliva

Indirizzo: Piazzale Scipione Borghese, 5 - 00197 Roma

Sito web: <https://galleriaborghese.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

E-mail: [ga-bor.info@beniculturali.it](mailto:ga-bor.info@beniculturali.it)

Tel.: +39 06 8413979

Responsabile per l’Accessibilità:

Stefania Vannini - [stefania.vannini@beniculturali.it](mailto:stefania.vannini@beniculturali.it)



Roma. Galleria Borghese. Visita guidata bilingue Italiano-LIS.



Roma. Galleria Borghese. Mappa tattile all'esterno del museo.



Roma. Galleria Borghese. Visite guidate all'interno di Villa Borghese con interprete LIS (Lingua dei Segni Italiana).



Roma. Galleria Borghese. Progetto interculturale “Storie e Scatti alla Galleria Borghese. Per ascoltare e raccontarsi”.



Roma. Galleria Borghese. Attività al Museo durante i Corsi di Alta Formazione (CAF).



Roma. Galleria Borghese. Locandina del progetto “Racconti da Museo”.

## Campania tra le mani: una rete di opportunità.

Viola DE VIVO\*

\*Funzionario per la Promozione e Comunicazione M/BACT

Parole chiave: accessibilità, progettazione partecipata, inclusione sociale.

La forza di un'idea, la vitalità di un percorso, la gioia di vedere una creatura che cresce. Nel ricevere la comunicazione che tra le iniziative selezionate come oggetto di approfondimento per questa pubblicazione c'era *Napoli tra le mani*, il primo pensiero è stato che questo progetto è oggi qualcosa di molto più grande rispetto a ieri, una realtà che comprende, rafforza e proietta nel futuro l'idea iniziale. Il secondo pensiero è stato che, anche se l'esperienza professionale nel M/BACT, iniziata da poco tempo, mi ha portato a conoscere la "creatura" già cresciuta, è un piacere avere la possibilità di contribuire, con il lavoro quotidiano, a farla crescere ancora, e poterne qui documentare l'evoluzione.

***Napoli tra le mani*** è la prima Rete formalizzata in cui realtà diverse (università, luoghi della cultura pubblici e privati, associazioni culturali e associazioni di persone con disabilità) collaborano su base paritaria e cooperano in modo sinergico, mettendo a disposizione le proprie competenze per affermare concretamente il principio dell'inclusione, favorire l'accesso al patrimonio e la partecipazione alla vita culturale del territorio da parte delle persone con disabilità, diffondere le buone pratiche di gestione e fruizione dei beni culturali.

La Rete nasce nel 2013 dalla collaborazione tra i principali istituti e luoghi della cultura partenopei e il Servizio di Ateneo per le Attività degli Studenti con Disabilità (SAAD) dell'Università degli Studi "Suor Orsola Benincasa" di Napoli<sup>1</sup>: una collaborazione esistente già da lungo tempo, che si è reso necessario formalizzare essendo notevolmente cresciuto il numero dei musei aderenti.

---

<sup>1</sup> Istituito nel 2002, nel rispetto della legge n. 17/99 volta a garantire a tutti il diritto allo studio universitario, il Servizio di Ateneo per le attività degli Studenti con Disabilità (SAAD) dell'Università degli Studi "Suor Orsola Benincasa" di Napoli è dedicato all'accoglienza e al supporto degli studenti che presentano una disabilità e, in adempimento alla legge 8 ottobre 2010, n. 170, accompagna gli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (D.S.A.) nella loro formazione, individuando le strategie didattiche e le modalità di valutazione più opportune.

Il 2 dicembre 2013 presso il Palazzo Reale di Napoli viene firmato il protocollo d'intesa che istituisce la Rete **Napoli tra le mani**, a cui partecipano la Direzione regionale per i beni culturali e paesaggistici della Campania, la Soprintendenza per i beni architettonici, paesaggistici, storici, artistici ed etno-antropologici per Napoli e Provincia, la Soprintendenza Speciale per i beni archeologici di Napoli e Pompei, la Soprintendenza Speciale per il patrimonio storico, artistico, etno-antropologico e per il Polo museale della città di Napoli<sup>2</sup>.

Nel corso degli anni la rete si amplia: il 2 marzo 2017 presso il Museo Pignatelli viene siglato il rinnovo del protocollo, che riunisce i musei autonomi della città - Museo Archeologico Nazionale di Napoli e Museo e Real Bosco di Capodimonte - e il Polo museale della Campania<sup>3</sup>; il 22 marzo 2018 un *addendum* al protocollo vede tre nuovi ingressi, tra cui la Reggia di Caserta<sup>4</sup>.

Infine il 12 dicembre 2019 a Palazzo Zevallos Stigliano di Napoli nasce **Campania tra le mani. Itinerari inclusivi nei luoghi d'arte**, che sancisce il rinnovo e l'ampliamento della Rete. Il cambio del nome, da *Napoli a Campania tra le mani*, è segno esteriore che dà evidenza alla progressiva apertura, negli anni, a nuove realtà culturali e associative dell'intera Regione. Per il M/BACT si aggiungono il Parco Archeologico di Pompei e altri siti afferenti al Polo museale<sup>5</sup> della Campania.

L'adesione alla Rete **Campania tra le mani** da parte di istituti e luoghi della cultura avviene previo sopralluogo, volto ad accertare:

- l'**accessibilità fisica** al sito ovvero alle sue parti più significative;
- l'**accessibilità economica**, ovvero *ticket* ridotti nelle strutture private essendo già garantita la gratuità negli Istituti museali pubblici e per tutte le manifestazioni temporanee, sia per la persona con disabilità sia per l'accompagnatore, laddove necessario;
- la presenza di un numero adeguato di opere da destinare all'**esplorazione tattile**, scelte nel rispetto delle norme sulla conservazione e tutela del bene culturale;
- la possibilità di mettere a disposizione dei visitatori personale che li guidi adeguatamente o, in alternativa, garantire forme di supporto che rendano gli **itinerari fruibili** con soddisfazione.

2 Gli altri componenti originari della Rete sono: Università degli Studi di Napoli "Federico II" - Orto Botanico; Cappella del Tesoro di San Gennaro; Associazione borbonica sotterranea "Tunnel Borbonico"; Cooperativa sociale onlus "La Paranza"; ENS - Ente Nazionale Sordi Campania; UNIVoC - Unione Nazionale Italiana Volontari pro Ciechi Napoli; UICI - Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti; DPI - *Disabled People's International Italia Onlus*.

3 Si aggiungono inoltre ai precedenti *partner*: Museo del Tesoro di San Gennaro; Associazione Comitato territoriale DPI della Campania; Federazione Italiana Superamento dell'Handicap Regione Campania - *Federhand/Fish Campania Onlus*; Tutti a scuola Onlus.

4 Gli altri due nuovi ingressi sono: Intesa San Paolo S.p.A., tramite la propria sede museale di Napoli Gallerie d'Italia - Palazzo Zevallos Stigliano; Complesso monumentale di San Lorenzo Maggiore di Napoli.

5 Le nuove associazioni sono: FIADDA - Famiglie Italiane Associate per la Difesa dei Diritti degli Audiolesi; AIMA - Associazione Italiana Malati di Alzheimer; ADV - Associazione Disabili Visivi; Famiglie in rete di Napoli.

La Direzione regionale Musei Campania partecipa a **Campania tra le mani** con sei siti, cinque nella città di Napoli - Palazzo Reale<sup>6</sup>, Certosa e Museo di San Martino, Castel Sant'Elmo e Museo del Novecento, Museo Pignatelli, Museo Duca di Martina - e uno nel casertano - Museo Archeologico dell'antica *Calatia*, Maddaloni (CE). La Direzione è impegnata a estendere la partecipazione alla Rete e ha avviato la procedura di adesione per numerosi altri siti del territorio regionale.

Oltre a un incremento quantitativo del numero dei *partner*, la storia della **Rete Campania tra le mani** ha visto il consolidamento di finalità, impegni e responsabilità dei firmatari, nonché l'ampliamento degli interventi e dei pubblici: dalle disabilità fisiche e sensoriali al disagio mentale, al *deficit* cognitivo, allo svantaggio sociale, mediante il superamento delle barriere non solo architettoniche e sensoriali, ma anche culturali, psichiche e della comunicazione.

Tutto ciò è stato reso possibile mediante un approccio di partecipazione e condivisione, in cui fondamentale e continuo è il dialogo tra gli istituti e luoghi della cultura e le associazioni di categoria. Il contributo delle associazioni consente, infatti, di valutare e approfondire la conoscenza delle esigenze dei diversi pubblici, e in particolare di alcune categorie di visitatori che necessitano di interventi specifici. Sulla base di tali valutazioni e approfondimenti, i luoghi della cultura promuovono la ricerca e la progettazione di soluzioni volte a garantire la più ampia fruizione del patrimonio, la realizzazione di percorsi inclusivi e di azioni mirate alle diverse categorie di pubblico, ed in particolare:

- possibilità, per le persone con disabilità visive, di effettuare **itinerari tattilo-narrativi**;
- **superamento delle barriere della comunicazione** per le persone sorde e sordo-cieche;
- studio di **strategie per la fruizione del patrimonio** da parte di persone con disagio mentale e/o *deficit* cognitivo;
- **attività a favore delle persone appartenenti alle comunità straniere** residenti che abbiano difficoltà a fruire dei beni culturali, nonché delle persone in situazioni di **svantaggio socio-economico, linguistico e culturale**, così come di ogni altra categoria di pubblico svantaggiata.

La Direzione regionale Musei Campania, attraverso l'Ufficio di coordinamento dei Servizi Educativi, è impegnata nella progettazione di nuovi itinerari dedicati alle persone con disabilità sensoriale, cognitiva e psichica e nella sperimentazione di ulteriori percorsi per le persone con disagio mentale. L'obiettivo è quello di offrire condizioni di visita ottimali in ambienti sempre più accoglienti e mettere a disposizione della Rete metodologie ed esperienze per la creazione di nuovi strumenti didattici.

Grazie ai propri Servizi Educativi, i siti della Direzione aderenti alla Rete hanno progettato itinerari tattili, narrativi e multisensoriali che racchiudono gli elementi peculiari di ciascun museo, dall'aspetto archeologico a quello architettonico, dagli apparati decorativi agli oggetti.

6 Ai sensi dell'art. 33, comma 3, del D.P.C.M. 2 dicembre 2019, n. 169, *Regolamento di organizzazione del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo, degli uffici di diretta collaborazione del Ministro dell'Organismo indipendente di valutazione della performance* (GU n.16 del 21.01.2020), Palazzo Reale di Napoli è luogo della cultura dotato di autonomia speciale, quale ufficio di livello dirigenziale non generale.

I medesimi siti sono inoltre impegnati nell'ampliamento dell'offerta con **nuovi apparati multimediali** e mediante lo studio di ulteriori **percorsi, linguaggi e metodologie** di approccio e comunicazione rispondenti a ogni tipo di disabilità.

I musei della Direzione offrono visite guidate agli itinerari inclusivi secondo un calendario stabilito o su prenotazione e organizzano iniziative annuali in occasione della Giornata internazionale delle persone con disabilità (3 dicembre). Sempre nell'ambito delle attività realizzate per *Campania tra le mani* rientra la partecipazione, fin dall'edizione 2013, alla **Biennale Arte Insieme - cultura e culture senza barriere**, promossa dal Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona, con un variegato calendario di appuntamenti.

Tra le più significative esperienze attuate nel corso degli anni si segnala il progetto pilota della **Sala Dai** di Palazzo Reale, uno spazio di accoglienza universale concepito per rendere accessibili i contenuti del museo a tutti i tipi di pubblico. La sala presenta un itinerario tattile permanente con una campionatura delle diverse tipologie di oggetti che si incontrano nella visita, un plastico in scala 1:200, un video con traduzione in Lingua dei Segni Italiana, un *video-cartoon* dedicato alle persone con sindrome di Down, guida semplificata (in italiano e inglese) e guida in braille.

La **Rete Campania tra le mani** è costantemente al lavoro in una prospettiva sempre più allargata e multidirezionale: la promozione di una cultura dell'inclusione nella sua accezione più ampia, il macro-obiettivo di avvicinare tutti i pubblici alla storia del territorio regionale e ai relativi patrimoni archeologici e storico-artistici, declinano il principio di accessibilità in una serie di obiettivi trasversali, che abbracciano l'intera concezione di offerta museale.

In primo luogo si lavora al miglioramento costante dei servizi offerti, attraverso lo sviluppo di idonee modalità di accoglienza e relazione con i diversi pubblici, nonché attività mirate di promozione e valorizzazione dei beni di interesse artistico, storico e paesaggistico.

Emerge poi la necessità di prestare grande attenzione all'aspetto dell'informazione: diffondere notizie corrette, chiare e facilmente reperibili sulle condizioni di accessibilità del bene, sulle possibilità offerte ai diversi visitatori e sulle modalità di fruizione, garantendo la diffusione delle iniziative attraverso l'utilizzo di molteplici e diversificati canali.

Altro impegno imprescindibile è la **formazione del personale**: favorire percorsi formativi e di aggiornamento delle professionalità chiamate a dialogare con le diverse tipologie di pubblico, contribuendo allo sviluppo delle competenze, sia tecniche, sia relazionali, e alla costruzione di figure opportunamente preparate in materia di accessibilità.

Un aspetto senza dubbio interessante è poi quello relativo alla **comunicazione**. Gli itinerari inclusivi dedicano grande attenzione alla dimensione narrativa, intesa come narrazione non solo verbale che, attraverso diversi codici, arriva dove i sensi non arrivano, ottenendo il coinvolgimento di un pubblico diversificato per conoscenze ed esigenze. La sfida dell'inclusione ci chiama a sperimentare forme innovative di comunicazione: attraverso il dialogo, l'evocazione, l'immaginazione, con l'ausilio di aneddoti, letture, musica, oggetti, ma anche delle opportunità di accesso offerte dalle più recenti tecnologie, è possibile realizzare e perfezionare sempre più uno *storytelling* multisensoriale e multidimensionale, in grado di raccontare il museo in una prospettiva di incontro e reale partecipazione.

È forse superfluo sottolineare che la progettazione e la realizzazione delle attività della **Rete Campania tra le mani** sono attuate, da parte dei luoghi della cultura statali, senza oneri per l'Amministrazione, rientrando nella *mission* istituzionale del Ministero e nell'attività ordinaria dei Servizi Educativi.

Un altro fronte su cui la Rete è impegnata è, quindi, l'elaborazione di progetti e programmi allo scopo di attivare forme di finanziamento dedicate al miglioramento dell'offerta e dei servizi per il pubblico con disabilità.

Per rispondere all'esiguità di risorse disponibili, grande importanza rivestono i rapporti con gli *stakeholder* locali e l'attuazione di sinergie virtuose. Un possibile scenario futuro, attualmente allo studio, è la collaborazione con i servizi a sostegno del turismo accessibile, già esistenti sul territorio regionale.

Tutti gli aspetti sopraelencati costituiscono, ciascuno, un percorso di approfondimento e richiedono di essere costantemente indagati e rimodulati per soddisfare esigenze e bisogni sempre nuovi. In questo senso è possibile affermare che i musei aderenti alla **Rete Campania tra le mani** sono chiamati a diventare dei veri e propri laboratori di sperimentazione di una nuova museologia<sup>7</sup>.

Destinatari e beneficiari di tanto impegno non sono solo i soggetti con disabilità varie o le realtà culturalmente e/o socialmente svantaggiate, i percorsi messi in campo costituiscono altrettante opportunità anche per tutti i visitatori, i quali possono apprezzare nuove esperienze di visita che permettono loro di guardare a contesti già noti attraverso sensorialità inesplorate e sotto nuovi punti di vista, quindi con impatti differenti sul piano sia cognitivo, sia emozionale.

Ecco, quindi, che gli sforzi per nuove strategie di fruizione e valorizzazione producono ricadute interessanti sul pubblico tutto, chiamato a vivere il museo con approcci rinnovati e diversificati.

La **Rete Campania tra le mani** ha dato, e continua a dare, un contributo prezioso nello scardinare quei pregiudizi secondo cui l'arte non interessa, o è comunque inevitabilmente preclusa, non solo alle persone con disabilità, ma anche a numerose categorie considerate marginali. Il superamento di tali preconcetti porta a riaffermare la vocazione più alta del patrimonio culturale, inteso come valore non solo estetico, ma anche e soprattutto identitario, capace di stimolare il senso di appartenenza alla comunità.

L'arte diviene così mezzo di cittadinanza attiva, straordinario strumento per lo sviluppo di quella coscienza civica che porta a sentirsi parte di un tutto, ad accogliere l'altro e ad agire nell'interesse del bene comune.

<sup>7</sup> Pizzo, Pacelli, Gargiulo 2019, pagg. 209-218.

Si ringraziano:

- L'ufficio di Coordinamento dei Servizi Educativi - Responsabile: Gennaro D'Antò; Coordinatore: Viola De Vivo; Collaboratori: Antonio Toriello e Amalia Bizzarro.

- I referenti e collaboratori dei Servizi Educativi dei musei aderenti alla Rete: Palazzo Reale di Napoli - Antonella Delli Paoli e Stefano Gei; Certosa e Museo di San Martino - Alessandra De Luca, Antonella Cascini, Alessandra Gallo, Maria Amalia Lettieri, Caterina Russo e Roberto Sabatinelli; Castel Sant'Elmo e Museo del Novecento a Napoli - Annamaria Romano (Direttore del Museo) e Carmine Giordano; Museo Pignatelli - Rosanna Naclerio, Alessandra Topo e Tiziana Beato; Museo Duca di Martina - Luisa Ambrosio (Direttore del Museo), Pulcheria Mele e Alessia Emilio; Museo Archeologico dell'antica *Calatia* - Cristina Capriglione.

- Il Servizio di Ateneo per le Attività degli Studenti con Disabilità dell'Università degli Studi "Suor Orsola Benincasa" di Napoli: Ciro Pizzo, Delegato del Rettore alla Disabilità; Carmela Pacelli e Maria Grazia Gargiulo, Referenti del SAAD.

## Bibliografia

Pizzo, Pacelli, Gargiulo 2019: C. Pizzo, C. Pacelli, M.G. Gargiulo, *Naples in the hands: Activism for aesthetic enjoyment*, in M. Berghs, T. Chataika et al., *The Routledge Handbook of Disability Activism*, London, Routledge, 2019.

## Direzione Regionale Musei Campania

Direttore: Marta Ragazzino

Indirizzo: Via Tito Angelini, 22 - 80129 Napoli

Sito web: <http://www.polomusealecampania.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

E-mail: [drm-cam.urp@beniculturali.it](mailto:drm-cam.urp@beniculturali.it)

Tel.: +39 081 2294415/470/584/585

Funzionario Coordinatore per la Promozione e Comunicazione:  
Viola De Vivo - [viola.devivo@beniculturali.it](mailto:viola.devivo@beniculturali.it) - +39 081 2294585



Napoli. Palazzo Reale. Pianta a rilievo con indicazioni in braille.



Napoli. Palazzo Reale. Sala Dai, riproduzione a rilievo del dipinto "Ferdinando I delle Due Sicilie" di Vincenzo Camuccini (primo quarto del XIX sec.).



Napoli. Castel Sant'Elmo e Museo del '900. Follow the shape di Paolo Puddu (2017): un corrimano metallico lungo la terrazza della Piazza d'Armi con testi in braille che descrivono il panorama visibile dal castello.



Napoli. Palazzo Reale. Sala Dai, plastico e itinerario tattile.



Napoli. Certosa e Museo di San Martino. Esplorazione tattile di una fontana con elemento decorativo in marmo a forma di mascherone.

## Con lo sguardo oltre i confini. I Musei campani tra bellezza e verità.

Gennaro D'ANTÒ\*

\*Funzionario Bibliotecario MiBACT

Parole chiave: accessibilità, innovazione, soluzioni tecnologiche, inclusione sociale, azioni fuori dal museo.

**Con lo sguardo oltre i confini**, il titolo del progetto educativo, sembra nato da una riflessione sulla realtà che stiamo vivendo. Il “confinamento”, che la pandemia da Covid-19 ci impone, specchio di quel “cerchio della solitudine” in cui si trova ad essere il “recluso”, mostra drammaticamente quanto è limitante la condizione di “sospensione” della possibilità di aprirsi “amabilmente all’altro” e alla “realizzazione compiuta di sé”.

L’arte, scrive M. Dallari, *può divenire generatrice dell’emozione dello stupore che si evolve in consapevolezza paradigmatica sia quando suscita l’emozione della bellezza [...] sia quando ci mette in contatto con la parte più profonda della nostra anima, in cui eros e thanatos sono ancora un magma indifferenziato e inquietante, e suscita in noi sensazioni ambivalenti e contraddittorie, senza per questo cessare di affascinarci*.

Esercitarci a navigare verso più orizzonti può alimentare l’*energia positiva* necessaria per farci uscire dal mondo in cui talvolta siamo “imprigionati” e liberarci dalle ansie e dalla “vertigine” del futuro.

Le “buone pratiche” ci stimolano a volgere lo sguardo oltre i confini che i “recinti” di qualsiasi tipo pongono ad ognuno di noi e credo che possano concorrere anche a sviluppare, in particolare nei giovani, nuove pratiche di auto-progettazione e ad alimentare la curiosità di imparare a costruire, atto conoscitivo che ci pone in contatto con la realtà circostante.

I giovani desiderano che si parli molto con loro, con una parola che susciti curiosità: conversare con i giovani per confrontarsi e condividere esperienze, creare con loro un rapporto “vivo”, pluridirezionale, basato sulla comunicazione e non semplicemente sulla trasmissione di conoscenze, contribuisce ad accrescere la capacità di dare senso a ciò che i nostri occhi vedono.

---

1 Dallari 2017, pagg. 55-56.

Creare nuove opportunità per fare esperienze concrete, nell'accezione più ampia di contatto sensoriale e relazionale, in un "luogo" (reale o virtuale) capace di connettere valori estetici propri delle forme alle complesse interrelazioni fra uomo e ambiente, contribuisce a liberare quell'energia positiva che da sempre muove le nostre azioni e da cui possono scaturire legami e vincoli che concorrono ad orientare il nostro modo di relazionarci con gli altri.

Con l'arte non si finisce mai di stupirsi. L'apprendimento deve essere qualcosa di desiderato. La pratica di fare laboratori, cioè di elaborare facendo *nuove esperienze, non solo percettivamente ma anche fisicamente*, alimenta il piacere e la curiosità di imparare, di "pensare per costruire" e di "fare" con consapevolezza e responsabilità. *Estetica, arte e didattica [...] si offrono in modo trasversale e partecipato, tramite un'azione ermeneutica che a livello didattico prende forma e vita nell'esperienza del laboratorio*<sup>2</sup>.

Il presente ci impone nuove riflessioni sulla educazione permanente al patrimonio culturale, e più in generale anche sul *museo* del futuro. Si prospetta una svolta che rende necessari approcci articolati, che permettono di attivare nuove prassi, di sperimentare con responsabilità percorsi innovativi e di guardare con maggiore attenzione alle potenzialità che le tecnologie digitali e il *web* offrono per alimentare il coinvolgimento diretto degli studenti, dei docenti e degli operatori della cultura.

L'idea di collaborare con il Centro per la Giustizia minorile della Campania al progetto **Con lo sguardo oltre i confini: i musei tra bellezza e verità** nasce nel 2017. La collaborazione si concretizza con l'Accordo di Partenariato stipulato tra il Polo museale della Campania e il Centro per la Giustizia minorile della Campania, nel mese di giugno dello stesso anno. L'offerta formativa di durata biennale (aa.ss. 2017-2018 e 2018-2019), trasmessa alla Direzione generale Educazione e Ricerca, viene accolta con grande interesse dalle scuole di Napoli e della provincia.

Alla fine di gennaio del 2018 viene presentato il progetto ai docenti ed agli educatori presso la Biblioteca "B. Molajoli" a Castel Sant'Elmo, Napoli. Alla presentazione, oltre agli studenti e ai loro insegnanti, partecipano docenti universitari, esperti di etica, di psicologia, storici dell'arte e giornalisti, insieme al Direttore del Polo museale della Campania, Anna Imponente, e al Dirigente del Centro per la Giustizia minorile della Campania, Maria Gemmabella.

La progettazione e la realizzazione delle attività sono attuate senza oneri per l'Amministrazione, rientrando nella *mission* istituzionale del Ministero e nell'attività ordinaria dei Servizi Educativi. I risultati raggiunti, data l'esiguità di risorse, sono principalmente il frutto dell'impegno e dedizione di tutti i partecipanti, fervore che trova origine nella convinzione che l'arte e, più in generale, la cultura servono a migliorare la qualità della vita di ognuno di noi, in particolare dei giovani.

Scrive Christine Cavallari, *l'educare al bello e l'educare al vero: due categorie senza le quali l'essere umano non potrebbe conoscere il mondo, pensarlo, immaginarlo, sognarlo e agire in esso*<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> Dallari, Francucci 1998, pagg. 13-14.

<sup>3</sup> Cavallari 2016, pag. 9.

Agli educatori ed ai docenti è stato distribuito un documento digitale di facile lettura, realizzato dal Servizio Educativo del Polo museale della Campania, che comprende una sequenza di immagini di opere d'arte, riprodotte fotograficamente e corredate da didascalie e schede con domande, coerenti con le tematiche proposte, che richiedono una breve risposta dei partecipanti.

Le opere d'arte e le schede sono presentate in una modalità condivisibile e facilmente visualizzabile sullo schermo di un qualunque dispositivo video.

La sequenza delle immagini delle opere d'arte viene proposta all'interno di una cornice narrativa che consente di trasmettere concetti, messaggi e insegnamenti e diviene strumento pedagogico in grado di rafforzare la circolarità fra emotività e conoscenza, di valorizzare la curiosità e la sensibilità emozionale.

Destinatari del progetto sono i giovani in carico al Centro per la Giustizia minorile della Campania e gli alunni delle scuole del territorio regionale.

Gli interventi hanno coinvolto i siti museali di Castel Sant'Elmo, Palazzo Reale di Napoli, Certosa e Museo di San Martino, le sedi dei centri di Nisida e Santa Maria Capua Vetere, sede distaccata del CPIA di Caserta e le scuole: Liceo Artistico "SS. Apostoli", Istituto Comprensivo "Socrate", Liceo Statale "Don Lorenzo Milani", Liceo Statale "Elsa Morante", Istituto "Russo-Montale" di Napoli.

#### Obiettivi:

- Suscitare nei giovani l'amore per l'arte, la gioia e il gusto di imparare e di fare da sé perché ne conservino l'abitudine per tutta la vita, sensibilizzarli alla cura del patrimonio culturale e renderli consapevoli dell'esistenza e del valore di un patrimonio collettivo.
- Accrescere nei giovani la consapevolezza nel riconoscere le proprie emozioni per favorire la capacità di liberarsi da uno stato d'animo negativo, attraverso l'esperienza del bello e del vero, che, come scrive il pedagogo Marco Dallari, alimenta *la capacità di pensare autonomamente il mondo e i suoi significati... Educare [...] alla bellezza significa non tanto proporre un elenco di cose belle secondo canoni che possono, soprattutto da bambini e giovanissimi, essere incomprensibili o non condivisi, ma saper organizzare esperienze dello stupore estetico. Stupore che ciascuno può trovare superando il confine narcisistico del corpo nel quale la contemporaneità ha confinato l'idea della bellezza, nella relazione col mondo mediata dal pensiero e dalla conoscenza*<sup>4</sup>, e parlando del vero, aggiunge, *parliamo della conoscenza, l'educazione, la didattica, la tecnologia, la scienza, la cittadinanza, la cooperazione; la verità ci aiuta a sollevare il velo di Maya e a guardarci allo specchio*<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Si può educare alla bellezza? *Riflessioni sul ruolo della competenza emotiva e della sensibilità*, seminario del professor Marco Dallari nell'ambito del ciclo di incontri "Lo studio della mente e l'arte dell'insegnare", settima edizione, Dipartimento di Psicologia e Scienze cognitive dell'Università di Trento, in *Periodico on-line dell'Università di Trento*, febbraio 2016. <https://webmagazine.unitn.it/formazione/8486/si-pu-educare-alla-bellezza>.

<sup>5</sup> Cavallari, *op. cit.*, pag. 17.

- Rendere la visita del museo un'esperienza durevole, partecipando ad un progetto educativo in grado di aprire nuovi canali di comunicazione attraverso cui i ragazzi possono esprimere i sentimenti, far emergere le emozioni, farle affiorare e trovare espressione. Fare l'esperienza del limite e comprenderne il senso, anche mediante buone prassi che abitano ad onorare i propri doveri e a riconoscere i diritti propri rispettando quelli degli altri, volte a favorire lo scambio di esperienze tra realtà e singolarità separate e in grado di sviluppare capacità di cooperazione e confronto costruttivi, con strumenti adeguati per esercitarsi e valorizzare la curiosità per la conoscenza e la sensibilità emozionale. Volgere lo sguardo "oltre il confine" che i "recinti" di qualsiasi tipo pongono ad ognuno di noi per creare una nuova *storia*, ricca di storie, in cui attori e protagonisti principali sono gli adolescenti, ragazzi e ragazze, giovanissimi, che per vari motivi nella delicatezza dell'età adolescenziale vivono la silenziosa condizione del "confinamento".

### Articolazione del progetto.

Il progetto è articolato in più fasi, la cui successione può variare a seconda della necessità.

Per realizzare contesti efficaci si è privilegiata la metodologia laboratoriale, basata su creatività e *collaborative learning*, che favorisce lo sviluppo di nuove idee e di soluzioni.

Considerate le circostanze che talvolta impediscono ai ragazzi affidati alla giustizia minorile di potersi recare presso i siti museali, abbiamo scelto attività laboratoriali che consentono di alternare atmosfere virtuali, provando a cogliere i particolari dei dipinti e degli oggetti e commentarli insieme, e la fruizione diretta, la visita dei musei.

La giornata conclusiva del primo ciclo, 2017-2019, del progetto, curata dal Servizio Educativo del Polo Museale e dal direttore del Servizio Diurno Polifunzionale di Nisida, Alessandra Rossi (coordinatore delle attività educative rivolte ai giovani in carico alla giustizia minorile), con Roberta Rao (funzionario del Centro Europeo di Studi di Nisida), si è svolta presso il Centro Europeo di Studi di Nisida. Sono intervenuti il Capo Dipartimento della Giustizia Minorile e di Comunità, Gemma Tuccillo, la Presidente del Tribunale per i minorenni di Napoli, Patrizia Esposito, Carolina Iapicca per il Centro per la Giustizia minorile della Campania, delegata dal Dirigente. Hanno partecipato i ragazzi e le ragazze dell'area penale ed a rischio, insieme agli operatori di alcune Comunità del privato sociale (So.le., Amici del Sorriso). I giovani in carico alla giustizia minorile e gli studenti con i professori hanno curato l'allestimento della esposizione dei molteplici e imprevedibili materiali realizzati - disegni, oggetti, fumetti, un gioco virtuale, ricerche, etc. - e hanno commentato in modo sintetico la loro esperienza, soffermandosi anche sugli stimoli e le sollecitazioni ricevuti, scoprendo luoghi e oggetti d'arte mai visitati.

L'intera documentazione relativa alle attività laboratoriali è costituita prevalentemente da immagini che riprendono e catturano alcuni momenti essenziali delle esperienze educative.

Si ringraziano:

*Il Dirigente del Centro per la Giustizia minorile della Campania:* Maria Gemmabella  
*Il Centro per la Giustizia minorile della Campania:* Carolina Iapicca, Anna Caserta, Stefano De Stefano

*Il Direttore Servizio Polifunzionale Nisida:* Alessandra Rossi

*Il Centro Europeo di studi di Nisida:* Roberta Rao  
Riccardo Del Prete - Docente sezione distaccata CPIA di Caserta presso il Centro Diurno Polifunzionale S.M. Capua Vetere (CE)

*Il Centro Europeo di studi di Nisida:* Roberta Rao

*I Dirigenti scolastici:* Antonella Giugliano, Angela Viola, Teresa Formichella

*I Docenti:* Liceo Artistico "SS. Apostoli", Napoli - Michelangelo Riemma, Assunta Colucci; Istituto Comprensivo "Socrate-Mallardo" di Marano di Napoli - Danilo Baselice, Gabriella Gugliotta, Tina Schiattarella, illustratrice Marina Fiorenzano; Liceo Statale "Don Lorenzo Milani", Napoli - Raffaele Lucariello, Anna Baselice, Barbara Solombrino; Liceo Statale "Elsa Morante" - Lia Polcari. *I giovani che hanno partecipato con impegno e gioia.*

*Le foto nel testo sono di:* Stefano Gei, Fabio Speranza e Gennaro D'Antò.

### Bibliografia

Dallari, Meriggi 2017: M. Dallari, S. Meriggi (a cura di), *Educare bellezza e verità*, Trento, 2016.

Cavallari 2016: C. Cavallari, *Prefazione*, in Dallari, Meriggi (a cura di), *Educare bellezza e verità*, Trento, 2016.

Dallari 2008: M. Dallari, *In una notte di luna vuota. Educare pensieri metaforici, laterali, impertinenti*, Trento, 2008.

Dallari, Francucci 1998: M. Dallari, C. Francucci, *L'esperienza pedagogica dell'arte*, Scandicci, 1998.

### Direzione Regionale Musei Campania

*Direttore:* Marta Ragozzino

*Indirizzo:* Via Tito Angelini, 22 - 80129 Napoli

*Sito web:* <http://www.polomusealecampania.beniculturali.it/>

<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

*E-mail:* [drm-cam.urp@beniculturali.it](mailto:drm-cam.urp@beniculturali.it)

*Tel.:* +39 081 2294415/470/584/585

*Funzionario Responsabile dei Servizi Educativi dei Musei della Direzione Regionale Musei Campania e Direttore della Biblioteca "B. Molajoli", Castel Sant'Elmo, Napoli:*

Gennaro D'Antò (*Referente del progetto*) - [gennaro.danto@beniculturali.it](mailto:gennaro.danto@beniculturali.it)

### Servizio Educativo Direzione Regionale Musei Campania

*Coordinatore del Servizio Educativo:* Viola De Vivo - [viola.devivo@beniculturali.it](mailto:viola.devivo@beniculturali.it)

*Collaboratori:* Amalia Bizzarro, Antonio Toriello

*Direttore di Castel Sant'Elmo e Museo del '900:*

Annamaria Romano (*Referente del Progetto*)

*Servizio Educativo di Castel Sant'Elmo:* Carmine Giordano

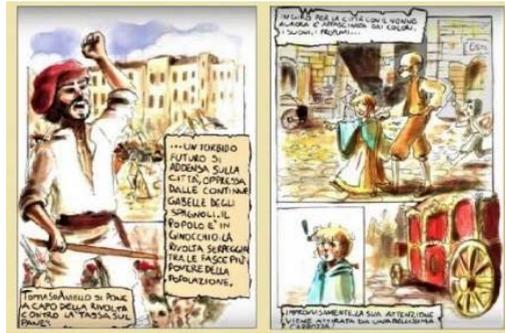
*Servizio Educativo di Palazzo Reale:* Antonella Delli Paoli, Stefano Gei

*Servizio Educativo Certosa e Museo di San Martino:*

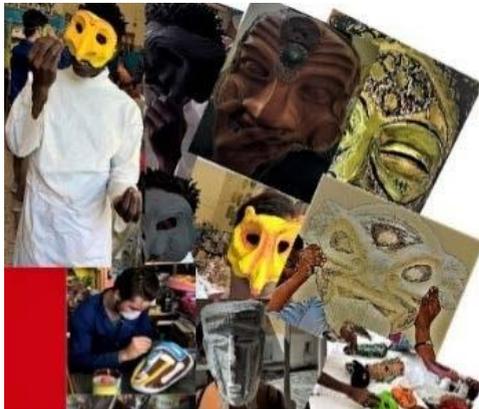
Alessandra De Luca, Antonella Cascini, Alessandra Gallo



F. S. Candido - Ritratto di Ferdinando IV, Palazzo Reale di Napoli. Olio su tela, 1790 ca. Il fumetto è stato realizzato presso il Servizio Diurno Polifunzionale di Nisida (Foto MiBACT).



Pagine del racconto a fumetti realizzato dagli studenti dell'Istituto Comprensivo "Socrate-Mallardo" di Marano di Napoli. Titolo del racconto: Cchiullà da fruntera...



Maschere realizzate durante le attività laboratoriali dai giovani immigrati in carico al Centro Diurno Polifunzionale di Santa Maria Capua Vetere (Foto MiBACT).



Appunti di lavoro di un'allieva del Liceo Artistico di Napoli a seguito delle visite effettuate nei Musei di Palazzo Reale di Napoli, Castel Sant'Elmo e Certosa di San Martino (Foto MiBACT).



Attività laboratoriale per la realizzazione di un videogioco e un racconto a fumetti dagli studenti dell'Istituto Comprensivo "Socrate-Mallardo" di Marano di Napoli (Foto MiBACT).



## Nuove tecnologie e digitalizzazione per un'accessibilità totale al patrimonio culturale. Il progetto CHROME alla Certosa e Museo di San Martino.

Alessandra DE LUCA\*,  
Francesco CUTUGNO\*\*, Maria Laura CHIACCHIO\*\*, Antonio ORIGLIA\*\*

\*Funzionario Storico dell'Arte MiBACT

\*\*Università degli Studi di Napoli "Federico II" - Centro Interdipartimentale di Ricerca URBAN/ECO

Parole chiave: accessibilità, innovazione tecnologica, progettazione partecipata, inclusione sociale.

Riflettere sulle potenzialità che l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione offrono ai luoghi della cultura nel perseguire la piena accessibilità del patrimonio culturale per i diversi pubblici, non può non muovere da alcune precisazioni non solo terminologiche.

Perché l'accessibilità sia riconosciuta nella sua dimensione più attuale, va innanzitutto superata la primitiva accezione che la identificava con l'abbattimento delle barriere fisiche alla visita, intendendola invece più propriamente come la creazione delle condizioni per cui ogni individuo possa fruire autonomamente dell'arte e della cultura<sup>1</sup>. Non è casuale, in questo senso, il riferimento ai "diversi pubblici" ai quali i luoghi della cultura si rivolgono nel garantire accessibilità. È una diretta conseguenza del mutato rapporto fra istituzioni culturali e visitatori, per cui questi da pubblico indistinto sono riconosciuti come pubblici differenti, portatori di istanze ed esigenze specifiche. Con i loro "pubblici" i luoghi della cultura sono oggi chiamati a dialogare, utilizzando strumenti e linguaggi diversi perché i contenuti siano realmente accessibili a tutti. Ultima, ma non ultima, nelle diverse declinazioni dell'accessibilità (fisica, sensoriale, cognitiva, economica, culturale, sociale) quella digitale assume dunque un ruolo strategico per conseguire obiettivi di partecipazione e inclusione, grazie ai quali gli istituti della cultura diventano luoghi accoglienti, in grado di gestire la diversità nei suoi diversi aspetti, non ultimi quelli culturali e ambientali<sup>2</sup>. Le nuove tecnologie, utilizzando modalità di comunicazione centrate sull'utente, consentono una diffusione della conoscenza del patrimonio multilinare e per livelli diversi di approfondimento. Facilitano la reperibilità, comunicabilità, fruibilità del materiale documentario<sup>3</sup>.

1 Greco 2017, pagg. 95 e ss.

2 Cosimato, Tuccillo, Siano 2013.

3 Spallazzo, Spagnoli, Trocchianesi 2009.

Personalizzando l'esperienza di visita, mirano all'autonomia del visitatore e in questo senso lavorano per una inclusione attiva dei pubblici, in una parola per una accessibilità "totale"<sup>4</sup>. Perché l'innovazione tecnologica sia però realmente in grado di rispondere alle esigenze dei singoli luoghi della cultura nel rapporto con i propri pubblici, è importante che questa sia realizzata in maniera non standardizzata e con metodo sperimentale, che, muovendo dall'analisi del fabbisogno e passando attraverso la sperimentazione delle soluzioni proposte, ne verifichi i risultati attraverso il monitoraggio della risposta degli utenti.

È quello che alla Certosa e Museo di San Martino è stato reso possibile grazie alla collaborazione con il Centro Interdipartimentale di Ricerca URBAN/ECO dell'Università degli Studi di Napoli "Federico II". Per effetto di una convenzione stipulata nel 2016 fra il Polo museale della Campania (oggi Direzione regionale Musei Campania) e URBAN/ECO, con il progetto **CHROME** alla Certosa e Museo di San Martino sono state sperimentate innovative tecnologie frutto di ricerche interdisciplinari. In un costante rapporto con la Direzione del Museo, sono state individuate le soluzioni più adeguate per assicurare una ottimale fruizione delle collezioni museali e verificati gli impatti sugli utenti delle tecnologie sperimentate.

I prodotti realizzati grazie a **CHROME**, di seguito illustrati dai diretti protagonisti del progetto, aumentano il loro valore se visti in una prospettiva dinamica. Grazie alla interazione che prosegue fra la Certosa e Museo di San Martino e il Centro Interdisciplinare di Ricerca URBAN/ECO, si aprono per queste tecnologie prospettive di implementazione, in un'ottica di sistema con gli altri canali e strumenti attraverso cui il museo comunica il suo patrimonio e orienta alla visita.

### Il progetto **CHROME**.

**CHROME** (*Cultural Heritage Orienting Multimodal Experience* - PRIN MIUR 2015) è un progetto multidisciplinare ad alto impatto tecnologico che mira ad integrare competenze e saperi eterogenei per creare un ambiente ecologico dove sperimentare soluzioni innovative per la fruizione museale, basata sull'interazione fra l'uomo e l'ambiente espositivo. Il progetto si inserisce nel vasto dibattito culturale e scientifico che, sia a livello nazionale che internazionale, si va sviluppando negli anni più recenti, indicando come la tecnologia possa rivoluzionare l'esperienza museale senza rivoluzionare il nostro modo di pensare all'arte, lasciando che la curiosità del visitatore rimanga focalizzata sulle opere e sul museo e non sugli strumenti di sussidio alla fruizione. In **CHROME**, linguisti, architetti, storici dell'arte, psicologi e, ovviamente non ultimi, informatici:

- a. raccolgono dati, testi, rilievi architettonici e riproduzioni di opere;
- b. sperimentano nuovi modi di presentare ai visitatori gli oggetti esposti in un museo nonché il contenitore monumentale in quanto opera d'arte di per sé (come lo è, ad esempio, la Certosa di S. Martino);

- c. osservano il comportamento dei visitatori del museo e creano un modello dell'utente, profilando i comportamenti medi e provando a suggerire ad ogni visitatore o ad ogni gruppo, quanto potrebbe interessare loro, massimizzando il livello di gradimento dell'esperienza, creando il migliore incontro tra le potenzialità del museo e le caratteristiche sociali e culturali dei visitatori. Il prodotto principale del progetto è l'enorme quantità di dati che vengono raccolti per questi fini ma, ovviamente, ne consegue anche la produzione di una serie di "dimostratori" sperimentali che, basati sulle più recenti innovazioni tecnologiche nel settore della interazione uomo-macchina, servono a dare una visione delle possibilità offerte da questi procedimenti. Per i fini del presente documento abbiamo scelto di illustrare alcuni di questi dimostratori con lo scopo di restituire un'idea delle potenzialità del progetto.

Orientamento e preparazione alla visita: **Meln... San Martino**. L'applicazione per *smartphone* **Meln** è nata dall'esigenza di orientamento fisico e cognitivo espressa dai visitatori della Certosa e Museo di San Martino, sia in occasione della sperimentazione di altre applicazioni tecnologiche, sia attraverso un'indagine appositamente condotta dal personale del museo.

La Certosa e Museo di San Martino costituiscono un complesso monumentale estremamente ricco e articolato. Alla dimensione di pregevole architettura, con una specifica funzione d'uso riconducibile alle abitudini di vita dettate dalla regola certosina, si aggiunge la ricchezza e la notevole qualità degli apparati decorativi, che includono molteplici materiali e tecniche di realizzazione.

Inoltre, dopo la musealizzazione del monumento, la Certosa ha accolto numerose collezioni, donazioni e acquisti, di materiale eterogeneo, ma che nell'insieme contribuisce a raccontare la storia della città di Napoli.

Data la non linearità del percorso di visita e la grande possibilità di scelta tra sezioni tematiche diverse, l'applicazione **Meln** è stata progettata per fornire informazioni utili ai visitatori, spesso inconsapevoli della ricchezza e varietà dei possibili percorsi, limitandosi alle informazioni essenziali a supportare l'organizzazione del tempo a disposizione, senza quindi sostituirsi né agli apparati didattici disseminati lungo il percorso, né ad altre possibili modalità o strumenti di visita.

L'applicazione permette di esplorare un testo introduttivo al complesso monumentale e museale e di proseguire, scegliendo tra gli ambienti della Certosa (intesa come monastero) e le sale riservate alle collezioni, che hanno arricchito il patrimonio nel corso del tempo. Inoltre l'applicazione è navigabile attraverso una mappa che consente ai visitatori di orientarsi nello spazio.

Esplorando gli ambienti e le sezioni del museo è possibile memorizzare le proprie preferenze e essere informati in tempo reale sugli orari di apertura e chiusura previsti per la giornata in corso, aggiornabili facilmente da parte della direzione del museo. La modularità della struttura, infine, rende possibile la replicabilità del progetto.

<sup>4</sup> MIBACT - Direzione generale Musei, Piano triennale per l'Innovazione Digitale, pubblicato il 23/08/2019 <http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2019/08/Piano-Triennale-per-la-Digitalizzazione-e-l%E2%80%99Innovazione-dei-Musei.pdf>.

## **Tecnologia interattiva per la presentazione del patrimonio digitalizzato: il Fondo Niccolini.**

La collezione di disegni e stampe del 'Fondo Niccolini o Archivio San Carlo' consiste di più di 900 fogli - la maggior parte dei quali di notevole qualità - appartenenti all'architetto e scenografo Antonio Niccolini e acquisita dal museo nel 1901, grazie all'allora direttore Vittorio Spinazzola che colse l'importanza del fondo. Niccolini ebbe un ruolo di grande rilievo a Napoli nella prima metà del XIX secolo, dopo un apprendistato in ambiente pisano, fu invitato a lavorare in città da Giuseppe Bonaparte in qualità di scenografo e vide successivamente intensificare il suo impegno con i Borbone per i quali si occupò sia delle residenze reali, sia dei teatri, in particolare del nuovo Teatro San Carlo e dei suoi restauri.

Per un lungo periodo il museo, per preservare i fogli per loro natura estremamente fragili, ha adottato una strategia espositiva, che ha visto ruotare i pezzi in mostra, ma è comunque apparso necessario elaborare una soluzione che, pur garantendone la conservazione, non privasse i visitatori di questo significativo insieme di opere.

Tale soluzione, in particolare, ha cercato di contemperare diverse esigenze: creare un archivio digitale di immagini e informazioni facilmente accessibile; offrire un sistema informativo utile sia ai visitatori sia agli studiosi; rendere l'installazione parte integrante dell'allestimento del museo. L'installazione progettata consiste di uno schermo con cornice, dedicato esclusivamente alla visualizzazione delle immagini, per un impatto visivo suggestivo, mentre un *tablet*, collocato su un podio, permette la navigazione dell'applicazione.

Il dispositivo utilizza il database a grafo *Neo4j* per organizzare la conoscenza e, considerate le caratteristiche di flessibilità e facilità di integrazione con l'Intelligenza Artificiale, potrà essere riutilizzato in futuro per ulteriori applicazioni. Il sistema permette due diversi tipi di navigazione del *corpus* multimediale che possiamo definire *Topics Interface* e *Gallery Exploration*. Nella prima, i testi informativi sono organizzati per livelli di approfondimento, con una struttura ad albero. Un breve testo introduce alla collezione; a questo sono connessi quattro temi principali: ciascun tema rappresenta 'un ramo dell'albero' ed è a sua volta articolato in argomenti.

Questa organizzazione permette agli utenti di esplorare liberamente i contenuti, in base ai propri interessi, per uno specifico tema. In alternativa, il sistema offre un accesso diretto al *database* attraverso l'esplorazione della galleria: utilizzando questa modalità è possibile accedere alle singole immagini, sia attraverso un raggruppamento per categorie (ad esempio: scenografie, decorazioni, progetti urbanistici, etc.), sia attraverso un'opzione di ricerca per parole-chiave.

### **Presentazioni basate su modelli 3D semanticamente annotati.**

L'uso dell'Intelligenza Artificiale per la valorizzazione dei beni culturali ha avuto ampio risalto, negli ultimi anni, anche grazie alla disponibilità di grandi quantità di materiale e di nuove tecnologie per il rilievo e la rappresentazione. Di per sé, la documentazione di beni culturali di pregio architettonico è preziosa per la possibilità di rappresentare nel dettaglio lo stato del bene nel momento in cui esso viene rilevato.

Al di là di ciò, la rappresentazione spaziale ottenibile tramite l'uso di modelli 3D ad alta fedeltà, sia tramite l'uso di fotogrammetria che di *laser scanner*, può essere arricchita, dal punto di vista semantico, per consentire ad approcci di Intelligenza Artificiale di mettere in relazione risorse di diversa tipologia, come rilievi 3D ed il testo relativo a ciò che essi rappresentano, per costruire dinamicamente presentazioni rivolte al pubblico.

Nell'ambito del progetto **CHROME**, è stata sviluppata una metodologia di annotazione di modelli 3D tramite l'uso di mappe semantiche che codificano la rilevanza di ogni vertice del modello relativamente ai concetti di arte ed architettura organizzati nell'*Art and Architecture Thesaurus (AAT)*, gestito dal *Getty Research Institute*. Impiegando lo stesso schema di annotazione per individuare i concetti all'interno di risorse testuali, è stata sviluppata una tecnologia basata su *Unreal Engine 4* che consente di realizzare umani virtuali che adottano strategie di presentazione modellate sulle azioni di storici dell'arte, esperti nella presentazione di beni culturali.

Nello specifico, è stato mostrato come, sulla base delle annotazioni prodotte, un agente virtuale sia in grado di produrre gesti deittici (di puntamento) coerenti con il contenuto del testo annotato semanticamente e presentato tramite l'uso di sintetizzatori vocali. La stessa tecnologia è in grado di gestire, allo stesso modo, movimenti di camera ed effetti visivi mirati ad attirare l'attenzione dell'ascoltatore verso le parti rilevanti del modello 3D, mentre la presentazione viene svolta.

### **Rilievi acustici a supporto dell'esperienza fornita da audioguide.**

Le audioguide sono uno dei mezzi tradizionali per la presentazione di beni culturali al grande pubblico. Le nuove tecnologie legate all'uso della realtà aumentata, sebbene principalmente impiegate per il canale visivo, forniscono opportunità importanti anche per quanto riguarda il canale audio. Questo può essere particolarmente utile da sfruttare quando il bene culturale viene fruito principalmente tramite il canale visivo e quando la spiegazione riguarda caratteristiche acustiche legate al bene culturale.

Relativamente al caso della Certosa di San Martino, in collaborazione con il laboratorio di Sonologia Computazionale dell'Università di Padova, è stato realizzato un rilievo acustico del Coro dei Padri, caratterizzato dalla presenza di una cassa armonica sotto il pavimento. Il modello acustico ricavato a partire da tale rilievo è stato, poi, utilizzato per simulare l'effetto di riverbero della cassa armonica e dell'ambiente circostante su una registrazione, in camera anecoica, di un canto gregoriano.

La presentazione del contenuto acustico è stata sottoposta come scelta opzionale, ad un gruppo di 45 visitatori ai quali è stata fornita l'audioguida. L'80% di questi ha scelto di ascoltare sia il canto in camera anecoica che la scena sonora simulata sulla base di questo, ad integrazione della spiegazione relativa alla cassa armonica. Le due esperienze sonore avevano una durata di 15 secondi ciascuna e l'89% delle persone coinvolte ha ascoltato per intero entrambi i contenuti, suggerendo interesse nei confronti dell'esperienza a corredo della narrazione.

Si ringraziano:

Rita Pastorelli, già Direttore Certosa e Museo di San Martino.

Silvia Cocurullo, Responsabile Sezione teatrale Certosa e Museo di San Martino.

Antonella Cascini, Ufficio Valorizzazione e Servizio Educativo Certosa e Museo di San Martino, gruppo di lavoro per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione.

## Bibliografia

Greco 2017: G.M. Greco, *L'accessibilità culturale come strumento per i diritti umani di tutti*, in G. Cetorelli, M.R. Guido (a cura di), *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*. Quaderni della valorizzazione NS4, 2017, Ascoli Piceno, pagg. 95-103.

Cosimato, Tuccillo, Siano 2013: S. Cosimato, C. Tuccillo, A. Siano, *Smart Arts. Il patrimonio artistico si apre a bisogni diversi*, Conference Paper X Convegno annuale SIM Università di Milano Bicocca, 2013.

Spallazzo, Spagnoli, Trocchianesi 2009: D. Spallazzo, A. Spagnoli, R. Trocchianesi, *Il museo come organismo sensibile. Tecnologie, linguaggi, fruizione verso una trasformazione design oriented*, Conference Paper AICA, 2009.

## Certosa e Museo di San Martino

Direttore: Francesco Delizia

Indirizzo: Largo San Martino, 5 - 80129 Napoli NA

Sito web: [www.polomusealecampania.beniculturali.it](http://www.polomusealecampania.beniculturali.it)

Sito web progetto CHROME: [www.chrome.unina.it](http://www.chrome.unina.it)

E-mail: [pm-cam.sanmartino@beniculturali.it](mailto:pm-cam.sanmartino@beniculturali.it)

Tel.: +39 081 2294503

Responsabile per l'Accessibilità:

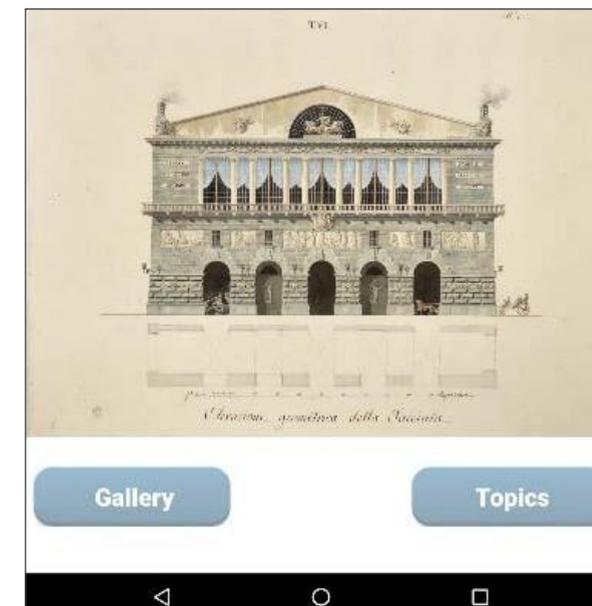
Alessandra De Luca - [alessandra.deluca@beniculturali.it](mailto:alessandra.deluca@beniculturali.it) - Tel. +39 081 2294538

Centro Interdipartimentale di Ricerca URBAN/ECO Università degli Studi di Napoli Federico II:

Francesco Cutugno, Maria Laura Chiacchio, Antonio Origlia

Indirizzo: Via Tarsia, 31 - 80135 Napoli NA

Sito web: <http://www.urbaneco.unina.it/>



▲ Napoli. Certosa e Museo di San Martino. Home del dispositivo multimediale interattivo per la consultazione del Fondo Niccolini nella Sezione teatrale.

◀ Napoli. Certosa e Museo di San Martino. Interfaccia utente della App di orientamento e preparazione alla visita "MeIn... San Martino". Introduzione al sito e alla navigazione.



Napoli. Certosa e Museo di San Martino. Rilievo 3D semanticamente annotato della Certosa.

## **Ceci n'est pas un musée: accessibilità al Parco Archeologico di Paestum e Velia.**

MariaJosé LUONGO\*

\*Assistente alla Fruizione, Accoglienza e Vigilanza MiBACT

Parole chiave: inclusione sociale, trasversalità, sostenibilità, innovazione.

Sulla facciata del museo di *Paestum* troviamo una scritta in grandi lettere bronzee: *MVSEO*. Poco più sotto, però, una scritta al neon, ci avvisa: *Ceci n'est pas un musée* - "Questo non è un museo". Non si tratta di una contraddizione, bensì di un'evoluzione: il museo, da semplice edificio - contenitore del passato - diventa luogo di incontro, in costante dialogo con il presente e le sue sfide. L'accessibilità è una di esse: questo non è un museo, bensì i tanti musei che i suoi utenti riescono a immaginare, immaginandosi.

Il Parco Archeologico di *Paestum - Velia* non ha sviluppato dei percorsi *ad hoc* per determinate fasce di utenti: così facendo si va esattamente nella direzione opposta, in quanto si rischia di non essere inclusivi, ma anzi discriminanti. Si sono cercate soluzioni adatte alle esigenze di tutti, secondo i principi dell'accessibilità universale. Un altro aspetto da considerare è che ciascuna attività non si svolge come singolo evento, ma ogni giorno, nel rispetto dell'idea dell'Archeologia Circolare che punta sulla straordinarietà del quotidiano, invece che ad uno *show* ordinario. *Il termine Archeologia Circolare* - scrive il direttore Gabriel Zuchtriegel - *circoscrive un approccio alla ricerca, alla condivisione dei risultati e alla fruizione del patrimonio archeologico che si sta diffondendo negli ultimi anni grazie a una sempre più radicata consapevolezza dell'impatto ambientale e sociale del fare archeologia. L'Archeologia Circolare vuole essere un concetto che permette di inserire tali iniziative in un dibattito comune, aperto e costruttivo intorno al ruolo che l'archeologia ha all'interno delle società contemporanee.*

L'accessibilità è garantita anche dalla formazione continua del personale interno, che da "custode" passivo di un patrimonio vissuto inconsapevolmente, è diventato protagonista attivo di ciascun progetto accessibile, raccolta ed elaborazione dei *feedback*, divulgazione scientifica, convegni tematici e conferenze. Il primo progetto sull'accessibilità realizzato a *Paestum* si chiama ***Paestum per tutti*** e ha reso possibile l'ingresso con sedia a ruote in uno dei più antichi templi della Magna Grecia, la cosiddetta "Basilica", all'interno del santuario meridionale dell'antica città, attraverso una pedana removibile e non impattante.

Da allora si è lavorato affinché **Paestum per tutti** diventasse sempre più *Paestum* per ciascuno, declinando l'accessibilità nelle sue diverse sfaccettature, di seguito riportate.

- **Accessibilità fisica:** gli elementi che articolano il percorso sono facilmente individuabili e fruibili. Oltre al tempio dorico arcaico, anche il museo e i depositi sono stati progettati per il transito di sedie a ruote.

- **Accessibilità senso-percettiva:** per i non vedenti e gli ipovedenti, sono a disposizione riproduzioni tridimensionali di oggetti dell'area archeologica e del museo (tra cui una metopa in grandezza naturale); didascalie in braille; l'App "**Open Paestum**" per *smartphone* e *device* che consente una visita immersiva attraverso mini-storie in realtà aumentata; tavole tattili realizzate con inchiostri speciali dal centro *Sinapsi* per percepire affreschi bidimensionali; Il **Giardino di Hera**, percorso olfattivo sensoriale con etichette in braille, supporti odorosi, codici QR. Per i sordi, il Parco mette a disposizione una traduttrice LIS e un'audioguida gratuita.

- **Accessibilità sociale:** la fruibilità dei depositi è indipendente dallo stato sociale del visitatore e favorisce l'inclusione. In particolare il Parco archeologico di *Paestum-Velia* è *local community hub* del progetto **INVOLVE** (*INtegration of migrants as VOLunteers for the safeguard of Vulnerable Environments*), cofinanziato dalla Commissione Europea, Direzione generale Migrazione e Affari Interni. Il progetto si propone di migliorare l'inclusione dei cittadini dei Paesi terzi attraverso percorsi di volontariato volti al recupero e alla valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale. In particolare, i migranti collaborano alla cura e conservazione delle mura di *Paestum* e conducono visite guidate, dal titolo **Il sentiero degli Argonauti**, che dal tempio di Nettuno portano all'oasi dunale marina Legambiente *Paestum*.

- **Accessibilità economica:** la fruizione è alla portata di tutti: a tal proposito a *Paestum* è stato introdotto un biglietto dinamico per famiglie, un abbonamento annuale che include numerosi eventi. In collaborazione con l'Università di Salerno, il Parco si è dotato di un bilancio sociale: non solo meri dati quantitativi, spesso di difficile lettura per i non addetti ai lavori, ma una "carta di identità" illustrata in modo snello e intuitivo, arrivando a toccare anche la sfera sociale e ambientale in cui *Paestum* è inserita.

- **Accessibilità cognitiva:** la fruizione dei contenuti non richiede al visitatore il possesso di conoscenze specialistiche. Anche attraverso la nuova audioguida che il Parco Archeologico di *Paestum* ha messo a disposizione dei suoi visitatori gratuitamente, è possibile selezionare percorsi di crescente difficoltà e sulla base di interessi e motivazioni personali. Il Parco è attento ai bambini, anche con disabilità, attraverso vari strumenti, tra cui: la storia di *Paestum* dalla matita del fumettista Dr. Pira (pseudonimo di Maurizio Piraccini) **Ippocrate e Jones; laboratori di arqueo-musica e atelier** relativi alla costruzione delle armi preistoriche; il **Parco dei Piccoli**, parco giochi a tema costruito con la collaborazione di "Legambiente" all'ombra dei templi, con giochi di logica e strategia (come il tangram, la vite di Archimede, la dama) e macchine da cantiere dell'antichità.

Il sito, infine, ha deciso di affrontare una sfida particolare: essere accessibile per i bambini con autismi, i quali, spesso, non accedono ai luoghi di cultura per la mancanza di strutture adeguate e personale formato per accoglierli.



Capaccio (SA) Paestum. Foto aerea del Parco Archeologico. In evidenza il percorso "Paestum per tutti".

### I depositi museali di *Paestum* come luogo *autism friendly*.

*Dondolo. Devo dondolare. Non ti guardo. Quello che è normale per le altre persone non è normale per me e quello che io ritengo normale non lo è per gli altri. In un certo senso sono mal equipaggiato per sopravvivere in questo mondo, come un extraterrestre che si sia perso senza un manuale per sapere come orientarsi. Ma la mia personalità è rimasta intatta. La mia individualità non è danneggiata. Ritrovo un grande valore e significato nella vita e non desidero essere guarito da me stesso. Concedetemi la dignità di ritrovarmi nei modi che desidero. Riconoscete che siamo diversi l'uno dall'altro, che il mio modo di essere non è soltanto una versione guasta del vostro. Interrogatevi sulle vostre convinzioni, definite le vostre posizioni. Lavorate con me per costruire ponti tra noi. Sono un bambino con il disturbo dello spettro autistico* (Angel Rivière, professore di psicologia evolutiva).

Un museo socialmente responsabile non può rimanere sordo a questa richiesta, che è stata soddisfatta attraverso un lavoro di *equipe* incentrato sul metodo di co-progettazione partecipata tra Parco Archeologico di *Paestum* e *Velia*, Giovanni Minucci responsabile di "*Cilento 4all*" - cooperativa "Il Tulipano", Associazione di genitori "Famiglie in Rete", Università "Federico II" e Università "*Parthenope*" di Napoli. Nasce, così, **Un Tuffo nel Blu**, un percorso inclusivo per ragazzi con autismo. Il tuffo richiama quello del celebre Tuffatore di *Paestum*, il Blu è il colore simbolo dell'autismo, che ha colorato anche uno dei templi pestani in occasione della "Giornata della consapevolezza sull'autismo". La metodologia è incentrata sulla valorizzazione del particolare ed aiuta a cogliere il valore del tutto nel suo insieme, compiendo in tal modo una rivoluzione culturale: strumenti didattici pensati e progettati per i ragazzi con autismo aiutano a riscoprire la bellezza del particolare, della storia e della identità personale e territoriale.

Il percorso è basato sulla motivazione del ragazzo: le istruzioni riguardano esclusivamente l'oggetto/attività di interesse ed il rinforzo è implicitamente incluso nell'attività stessa. Il luogo scelto è stato uno spazio reso recentemente accessibile: i depositi museali. Chiusi per anni al pubblico, frequentati da pochi studiosi, essi racchiudevano un patrimonio invisibile persino a molti dei lavoratori del sito. Attraverso il progetto **Paestum: dal buio alla luce**, i depositi sono diventati "il dietro le quinte" del museo, esattamente come avviene in un teatro. Un vaso del ceramografo *Assteas* contenuto in una teca è stato l'espedito per mostrare un patrimonio invisibile e presentare le figure che rendono possibile lo *show* museale: archeologi, architetti, storici dell'arte, restauratori, addetti all'accoglienza, fruizione e vigilanza, ricercatori, psicologi dell'arte.

L'ambiente "deposito" è risultato fonte di grande interesse coinvolgendo circa 6000 visitatori in un anno. Esso si è prestato, in quanto luogo di sperimentazione e contaminazione, privo di sofisticazioni da realtà aumentata, alla strutturazione necessaria degli spazi per le visite con persone autistiche. Elemento fondante del percorso **Un Tuffo nel Blu**, infatti, è la strutturazione che per i bambini con autismi diviene strumento necessario e fondamentale per l'interazione. Strutturare significa rendere chiaro, evidente e quindi comprensibile, ciò che si chiede al soggetto. L'obiettivo è creare un ambiente semplice, prevedibile, fruibile, chiaro e, soprattutto, pulito dal punto di vista sensoriale. Garantendo una minore rumorosità ed una minore affluenza di persone, i magazzini hanno consentito una maggiore attenzione dei ragazzi, permettendo lo spostamento fisico da una tappa all'altra, secondo un percorso circolare.

### Descrizione dell'esperienza.

La fase iniziale di **Un Tuffo nel Blu** ha riguardato: la riorganizzazione del lavoro del Museo per il raggiungimento dell'obiettivo di inclusione dei visitatori con bisogni speciali; la formazione del personale sul tema autismo e fruizione museale per capire come gestire il primo contatto, la visita, l'eventuale presentarsi di un "comportamento problema"; l'individuazione del percorso da sviluppare e condivisione delle tappe dove poter introdurre lo *storytelling*; la realizzazione del *kit* didattico e dell'agenda visiva; l'analisi dei fabbisogni di ciascun partecipante; l'accoglienza con riconoscimento dei nomi degli operatori e dei

ragazzi attraverso il *circle-time* e la consegna delle regole.

La fase esecutiva è stata organizzata nel seguente modo: il percorso all'interno dei depositi è stato strutturato in un tempo di 50 minuti, consegnando ai ragazzi una "mappa", in cui lo spazio è stato diviso in 5 piccole tappe di colore diverso, in modo da favorire l'orientamento. Ogni bambino è stato invitato a segnalare la propria posizione e i propri spostamenti sulla mappa.

A questo punto inizia la *social story*: l'archeologo presenta il suo lavoro e invita i bambini a partecipare ad una caccia al tesoro alla scoperta dei suoi ritrovamenti: l'oggetto, che avrebbero poi scoperto/trovato nella tappa successiva, è stato l'elemento tangibile su cui tenere alta la motivazione e l'attenzione dei partecipanti nella fase dello spostamento da un posto ad un altro. Per ogni tappa è stato possibile realizzare un'attività laboratoriale con possibilità di sosta e di movimento fisico ravvicinato con il reperto archeologico, vissuto e percepito come qualcosa di vicino al proprio corpo.

Per ciascuna tappa sono state individuate quattro *pecs* (sistema di comunicazione mediante scambio per immagini), riportanti alcuni elementi che i ragazzi hanno potuto scoprire/ritrovare sulla lastra in questione e disporre nell'ordine gradito sulle pagine di un'agenda visiva, strumento di interazione e misurazione dei risultati.

L'agenda visiva, frutto del preventivo lavoro di co-progettazione preparatorio, che ha visto coinvolti gli educatori di "Cilento4all" - "Il Tulipano", i referenti del Dipartimento di Scienze Mediche Traslazionali dell'Università "Federico II" di Napoli, il Dipartimento di Scienze Motorie e del Benessere dell'Università "Parthenope" di Napoli e i dipendenti del Museo, viene di fianco sintetizzata.

### Risultati di un Tuffo nel Blu.

L'attività ha avuto come obiettivo specifico e primario la creazione di un modello di accoglienza che potesse permettere di misurare e verificare il benessere ed il beneficio della percezione dei depositi museali nei ragazzi con autismo, suscitando emozioni e facendole emergere nel

modo e con il linguaggio a loro più congeniale: la creatività attraverso l'arte. Il lavoro è stato monitorato registrando i dati su carta attraverso video e fotografie.

Sono stati misurati il grado di attenzione, la motivazione e l'interazione di ciascun partecipante. I dati complessivi rilevano i seguenti risultati: migliore durata dell'attenzione dei ragazzi e aumento della motivazione/richieste alle attività proposte; aumento dell'autonomia nel corso della visita; aumento della frequenza e della durata degli scambi interattivi tra i ragazzi; efficacia in termini di inclusione, in quanto il percorso ha visto la partecipazione attiva e contemporanea anche dei fratelli dei ragazzi con DSA o dei compagni di classe.

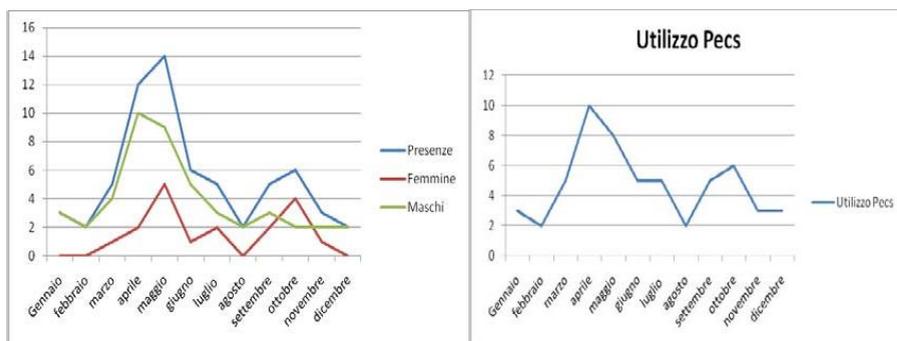
I risultati degli effetti del progetto sul personale museale, invece, riguardano i seguenti aspetti: una maggiore motivazione e consapevolezza del processo di apertura del Museo ai "pubblici speciali"; una maggiore consapevolezza del disturbo dello spettro autistico, che favorisce la predisposizione all'accoglienza di persone con DSA e delle loro famiglie; un "ripensamento" del Museo in termini di proposta inclusiva finalizzata all'accoglienza di tutti.

REGOLE DA SEGUIRE PER TUTTA LA DURATA DELLA VISITA	Non usare Non parlare al cellulare	Non usare Non parlare al cellulare
<b>RACCONTO</b> 	<b>MAPPA</b> 	<b>PECS (Picture Communication System)</b> Exchange Emozione suscitata nel bambino elementi rilevanti della storia
<b>Prima Tappa: Tomba Romana N. 30 Località Arioni</b> Colore: Verde. Il racconto ha riguardato l'importanza dello studio delle ossa. L'elemento tangibile individuato è stato un piccolo scheletro, mentre gli elementi identificativi della tomba sono stati: il guerriero, le ossa, lo scheletro, il teschio.		To pass? To be engaged? To be understood? To be part?
<b>Seconda tappa: Tomba di Taranto o della Finanza (Località Spinazzo III-IV sec. a.C.)</b> Colore: Giallo. Il racconto ha riguardato gli animali nell'antichità. L'elemento tangibile individuato è stato un cagnolino, mentre gli elementi identificativi della tomba sono stati: il cavallo, il cane, l'ancella, il vaso.		To pass? To be engaged? To be understood? To be part?
<b>Terza Tappa: Tomba n. 54 di epoca lucana Località Guado.</b> Colore: Azzurro. Il racconto ha riguardato le pietre preziose (lapidazzoli presenti sulla lastra). L'elemento tangibile individuato è stato un anello di Lapidazzoli, mentre gli elementi identificativi della tomba sono stati: il metragano e l'anello.		To pass? To be engaged? To be understood? To be part?
<b>Quinta tappa: Tomba del Magistrato e Tomba degli atleti: località Spinazzo</b> Colore: Rosa. Il racconto ha riguardato le sepolture. Gli elementi tangibili individuati sono stati un fazzoletto imbottito di profumo e nuovamente il cagnolino, mentre gli elementi identificativi della tomba sono stati: l'atleta, l'anello, la corona di alloro e il cane.		To pass? To be engaged? To be understood? To be part?
<b>CONCLUSIONE DELLA VISITA:</b> LABORATORIO CREATIVO DEI COCCI	Alla fine della visita nei depositi, il gruppo si è spogliato nella sala didattica e ciascuno ha dipinto un cocchio di vaso secondo il proprio gusto. L'attività ha permesso di scaricare le tensioni e di portare con sé un ricordo tangibile dell'esperienza.	

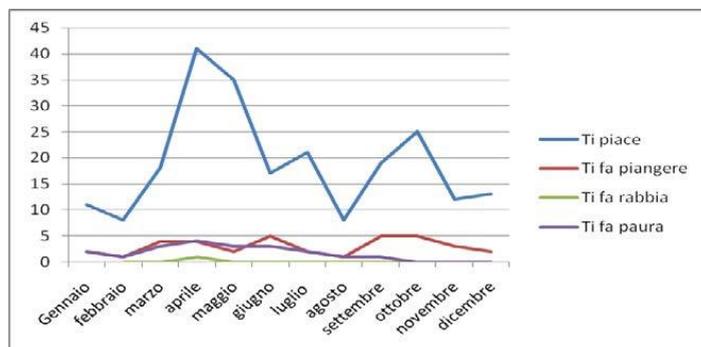
Capaccio (SA) Paestum. Agenda visiva del progetto "Un tuffo nel Blu".

## Analisi dei dati (anno 2019-2020).

I visitatori sono stati 65, di età compresa tra i 7 e 18 anni (47 maschi e 18 femmine), 15 giovani adulti (12 maschi e 3 femmine), un gruppo classe con 20 alunni, di cui 1 con bisogni speciali. I partecipanti sono stati divisi sulla base del funzionamento (basso, medio, alto) e dell'uso del linguaggio (verbale e non verbale) dopo un'accurata analisi dei bisogni. L'attività didattica della scelta delle *pecs* (particolari dei reperti), riportati sull'agenda visiva dopo aver fatto esperienza tattile degli elementi sotto forma di gioco, è stata maggiore ad aprile, come si evince dai seguenti grafici:



Particolare interesse rivestono i dati relativi all'emozione suscitata dal percorso **Un tuffo nel Blu**. Al termine dell'attività didattica l'operatore propone una serie di *emoticon* raffiguranti le quattro emozioni principali (gioia, paura, tristezza, rabbia) e il ragazzo sceglie quella che raffigura il suo stato d'animo legato alla tappa in questione. Il percorso museale *autism friendly* di Paestum ha suscitato principalmente gioia, come si evince dal seguente grafico:



A questo proposito, va sottolineato che la responsabilità di un istituto culturale riguarda non solo le conseguenze che il suo agire ha sulle dinamiche collettive, ma anche sulla coscienza individuale. Uno studio della *University College London*, il prestigioso ateneo di Londra, afferma che coloro che si recano ad almeno un evento culturale all'anno, hanno una maggiore aspettativa di vita (dal 14% al 31%) rispetto al dato di chi non visita mai musei o mostre.

Non solo c'è una relazione tra la fruizione dell'arte e la prevenzione di disturbi come la depressione, la demenza, le patologie croniche, ma può essere associata alla longevità in quanto fornisce risorse emozionali, cognitive e sociali che supportano i sistemi di regolazione biologica e le scelte comportamentali. La fruizione artistica arricchisce il capitale sociale, promuove l'intelligenza emotiva e migliora la percezione del proprio scopo di vita. Il Parco Archeologico di Paestum è soggetto attivo di ricerca in tal senso, poiché ha aderito al **progetto Cur'Arti**, che mira ad una sinergia tra Ospedali e Musei, per offrire ai pazienti affetti da patologie croniche l'esperienza del Bello.

Da **Paestum per tutti a "Paestum per ciascuno"**, da museo a caratteri bronzei a non-museo al neon. Nel suo "Archeologie del trauma: un'antropologia del sottosuolo", Roberto Beneduce ci ricorda, come aveva già sottolineato Lewis Carroll, *che è una ben povera memoria, quella che funziona solo all'indietro*. Per questo, oltre a custodire il passato, i musei devono andare oltre la loro funzione di mero contenitore, diventando sostenitori di discorsività, linguaggi, incontri liquidi in un tempo liquido. Le stesse politiche adottate in termini di inclusione e accessibilità non sono statiche e immobili.

Il viaggio nell'accessibilità del "non museo" di Paestum si prolunga in memoria, in ricordo, in narrazione per ritornare sui passi già fatti, per ripeterli e per tracciarvi a fianco nuovi cammini.

Si ringraziano:

Il dott. Gabriel Zuchriegel, direttore del Parco Archeologico di Paestum e Velia e il dott. Giovanni Minucci, responsabile di *Cilento4all*- Cooperativa "Il Tulipano", per aver reso possibile la realizzazione di percorsi accessibili museali con dedizione e professionalità e per aver condiviso la gioia della meta e il fascino insidioso del viaggio.

## Sitografia

### Paestum per tutti:

<https://www.arte.it/calendario-arte/paestum/mostra-paestum-per-tutti-architetture-senza-barriere-49489>

<https://www.italiaccessibile.it/paestum-per-tutti-laccessibilita-nel-famoso-tempio-greco-campano/>

### Percorso tattile-olfattivo per non vedenti e ipovedenti:

<https://www.archeostorie.it/paestum-per-tutti-nuovo-percorso-tattile/>

<https://www.museopaestum.beniculturali.it/quando-le-forze-si-uniscono-i-confini-si-allargano/>

<https://www.asalerno.it/eccellenza-al-parco-archeologico-di-paestum-ecco-il-giardino-di-hera/>

<https://youtu.be/Pylbrfy60y0>

<https://www.facebook.com/228098394030816/videos/517486372357962/>

<https://ne-np.facebook.com/228098394030816/videos/progetto-open-paestum/514322369305198/>

### Achille e la tartaruga:

<https://youtu.be/lAmU6E0Jb7Q>; <https://youtu.be/Pylbrfy60y0>  
[https://www.giornaledelcilentone.it/veliaachille\\_e\\_la\\_tartaruga\\_un\\_percorso\\_per\\_non\\_vedenti\\_nella\\_citta\\_di\\_parmenide/](https://www.giornaledelcilentone.it/veliaachille_e_la_tartaruga_un_percorso_per_non_vedenti_nella_citta_di_parmenide/)  
[https://www.ilmattino.it/salerno/nel\\_cilento\\_passeggio\\_achille\\_la\\_tartaruga\\_iniziativa\\_lungomare\\_di\\_ascea-5252844.html](https://www.ilmattino.it/salerno/nel_cilento_passeggio_achille_la_tartaruga_iniziativa_lungomare_di_ascea-5252844.html)

### Di Segno... In Segno:

<https://agcult.it/a/12421/2019-11-16/paestum-arriva-la-nuova-app-anche-in-lingua-lis-per-un-esperienza-di-visita-immersiva>  
<https://www.museopaestum.beniculturali.it/visite-guidate-in-lis/>  
<https://youtu.be/ktnZPr97c-M> - <https://m.facebook.com/watch/?v=5395094999479>  
Paestum dietro le quinte:  
<https://www.ottopagine.it/sa/cultura/172632/dietro-le-quinte-di-paestum-aperte-visite-ai-depositi.shtml>  
<https://www.ottopagine.it/sa/cultura/172632/dietro-le-quinte-di-paestum-aperte-visite-ai-depositi.shtml>  
<https://www.museopaestum.beniculturali.it/la-nuova-guida-al-museo-archeologico-di-paestum/>  
<https://youtu.be/M4hebLrbd68>

### Parco dei Piccoli:

<https://youtu.be/VYhkATzSl9s>; <https://youtu.be/7D5JVWpnkt0>  
[https://www.finestresullarte.info/flash-news/5684n\\_paestum-nasce-il-parco-dei-piccoli.php](https://www.finestresullarte.info/flash-news/5684n_paestum-nasce-il-parco-dei-piccoli.php)  
<https://www.napolike.it/parco-dei-piccoli-parco-archeologico-paestum>

### Involve:

<http://www.involve.blog/it/>  
<https://viaggimariore.wordpress.com/2016/11/03/itinerari-paestum-legambiente/>  
<https://youtu.be/Y3hoHaohiK4>  
<https://youtu.be/tWCtBHiwQlk>

### Un Tuffo nel Blu:

<https://agcult.it/a/9978/2019-07-30/paestum-continua-percorso-autism-friendly-con-le->

[visite-un-tuffo-nel-blu;](https://www.archeostorie.it/un-tuffo-nel-blu-autismo-museo-di-paestum/)

<https://www.archeostorie.it/un-tuffo-nel-blu-autismo-museo-di-paestum/>

<https://youtu.be/NReu-Zm0K7M>; <https://youtu.be/9cjTZWT0CLA>.

## Parco Archeologico di Paestum e Velia

**Direttore:** Gabriel Zuchtriegel

**Indirizzo:** Via Magna Graecia, 917-919 - 84047 Paestum (SA)

**Sito web:** <http://www.paestum.museum.beniculturali.it>

<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

**E-mail:** [pa-paeve@beniculturali.it](mailto:pa-paeve@beniculturali.it)

**E-mail certificata:** [mbac-pae@mailcert.beniculturali.it](mailto:mbac-pae@mailcert.beniculturali.it)

**Tel.:** +39 082 8811023

**Responsabile per l'Accessibilità:** MariaJosé Luongo - [mariajosé.luongo@beniculturali.it](mailto:mariajosé.luongo@beniculturali.it)



Capaccio (SA) Paestum. Locandina del Progetto il "Parco dei Piccoli".



Capaccio (SA) Paestum. Percorsi tattili e tavole tattili presso il Parco di Paestum.



Capaccio (SA) Paestum. Locandina del Progetto "Paestum per Tutti" e locandina del Progetto "Un tuffo nel Blu".



Capaccio (SA) Paestum. Museo Archeologico Nazionale. Visite guidate multisensoriali ai depositi del Parco Archeologico di Paestum.



Capaccio (SA) Paestum. Museo Archeologico Nazionale. Ingresso del Museo con la scritta al neon "Ceci n'est pas un musée".

## Il Museo Tattile Statale “Omero” di Ancona. *Non c'è integrazione sociale senza integrazione culturale.*

Aldo GRASSINI\*,

Monica BERNACCHIA\*\*, Andrea SOCRATI\*\*, Annalisa TRASATTI\*\*

\*Presidente con funzioni di Direttore del Museo Tattile Statale “Omero” di Ancona

\*\*Esperti di Accessibilità - Staff del Presidente.

Parole chiave: tattilità, accessibilità, inclusione, esperienza estetica, educazione, progettazione partecipata, innovazione, trasversalità.

### Accoglienza ed educazione.

L'eccezionalità e la forza dell'idea che sta dietro al Museo “Omero” è legata alla **scoperta dei valori estetici della tattilità**. Ciò comporta implicazioni molto importanti: è un museo senza barriere anche per quei soggetti (le persone con disabilità visiva) che normalmente sono esclusi dal mondo dell'Arte e dei Musei considerati; è un museo particolarmente democratico perché esalta il valore di un diritto universale, il diritto alla fruizione della cultura e dell'arte per tutti gli esseri umani (Art. 27 della Dichiarazione dei Diritti Umani del 1948); è un museo che contribuisce alla scoperta di una via nuova all'arte e pertanto di un'arte nuova, un'arte che si guarda e si tocca e tende alla multi-sensorialità con la riscoperta di tutte le potenzialità cognitive ed estetiche dell'esperienza umana<sup>1</sup>.

L'accoglienza è quindi la nostra prima, imprescindibile e concreta “proposta didattica” dato che ad ogni visitatore che varchi quella invisibile quanto “reale” soglia d'ingresso, che abbia prenotato o meno, viene proposta una visita attiva (bendata se in coppia o in gruppo, sempre comunque tattile, nonché interattiva, grazie alle schede-attività gratuite per bambini di varie fasce d'età).

*La gratuità dell'ingresso e di tutte le attività per i disabili, la possibilità di svolgere in **autonomia** visite bendate o scoprire la collezione con divertenti mappe, la costante proposta didattica per famiglie, i laboratori accessibili per ogni fascia scolastica, l'organizzazione di concerti e spettacoli anche serali, sono tutti elementi di accessibilità che si affiancano alla **presenza di ascensori e scale mobili per persone con disabilità, supporti in braille, laboratori in LIS e un servizio gratuito di formazione artistica per non vedenti**<sup>2</sup>.*

<sup>1</sup> Estratto dall'intervista ad Aldo Grassini e Manuela Alessandrini, che si ringrazia per la collaborazione.  
[https://zebrart.it/museo\\_omero\\_esempio\\_didattica\\_inclusiva/](https://zebrart.it/museo_omero_esempio_didattica_inclusiva/)

<sup>2</sup> Bernacchia 2016.

Al Museo “Omero” i ciechi possono conoscere finalmente davvero alcuni capolavori dell’arte di cui hanno tanto sentito parlare e che, in molti casi, hanno persino studiato, ma solo teoricamente. La possibilità di sperimentare concretamente e senza limiti di nessun genere la fruizione della bellezza dell’arte che può essere guardata con i loro occhi, cioè con le loro mani, ma... tutti (ciechi e vedenti) possono sperimentare il piacere di toccare, l’emozione di recuperare un rapporto concreto e globale con le cose, secondo uno strumento che la natura ci ha dato e la cultura ci costringe a respingere: il tatto. Un approccio libero ed anche un po’ trasgressivo con le opere d’arte: al Museo “Omero” si possono fare cose che altrove sono vietate. La libertà è una condizione comune alla responsabilità e al gioco; se siamo liberi entriamo in una dimensione etica, esercitiamo un diritto che riconosciamo anche agli altri e usiamo le cose con il dovuto rispetto; ma ci divertiamo, come nel gioco, per una scelta libera di conoscenza secondo un approccio diverso. Toccare le opere, o come preferiamo dire noi accarezzarle, è un esercizio della tattilità che ci dispone a più interessanti conquiste sul terreno cognitivo, sul piano estetico e nella sfera delle emozioni. Anche grazie ad una visione panoramica della storia dell’arte quasi come in un’enciclopedia tridimensionale della scultura in cui se ne possono confrontare direttamente i capisaldi attraverso perfette riproduzioni al vero.

*Ogni senso è portatore di informazioni ed emozioni e il fruitore del Museo “Omero” è messo a suo agio nell’utilizzare quelli a sua disposizione, o sollecitato a riutilizzare quelli trascurati, come il tatto appunto. L’opera che si può toccare diventa più vicina e familiare, il tempo di relazione con la stessa si dilata e il museo assume le forme di uno spazio accogliente. La scultura è resa viva dalla combinazione di più sensi e l’esperienza risulta interattiva e gradevole<sup>3</sup>.*

Tutte le attività del Dipartimento Educazione sono pensate per essere accessibili “a tutti”, incluse persone con disabilità, e comprendono il percorso tra le sale e la pratica creativa in laboratorio. Insieme impariamo ad accarezzare le forme della scultura e i volumi dell’architettura, lavoriamo con l’argilla, le stoffe, le carte, i punteruoli e le tavolette braille; ascoltiamo la musica e facciamo arte.

Le finalità del nostro Servizio di Educazione Estetica ed Artistica, attivabile su richiesta per ipovedenti e non vedenti, sono: insegnare ai ciechi ad esplorare tattilmente con entrambe le mani (il che non è scontato per tutti i ciechi); insegnare a confrontarsi con quei canoni estetici di fatto sconosciuti a chi è privo di qualsiasi educazione alla fruizione dell’arte; insegnare ad interpretare attraverso l’esplorazione tattile dei disegni in rilievo le rappresentazioni delle illusioni ottiche comunemente adottate (la prospettiva, la profondità, il movimento etc.); ed infine la descrizione, l’informazione, l’analisi critica attraverso l’esposizione verbale e la fornitura di materiali scritti. Tutte le oltre 150 sculture e i modellini architettonici del Museo sono accessibili al tatto con didascalie e pannelli in braille. Per il singolo non vedente la visita può essere strutturata sui desideri del visitatore privilegiando un’epoca o un autore di maggiore interesse. Per i gruppi la visita prevede introduzioni esplicative per ogni sala espositiva, con la possibilità di esplorare tattilmente le opere selezionate dall’operatore.

<sup>3</sup> Bernacchia, *op. cit.*

A questo punto è importante sottolineare l’immenso valore “inclusivo” per un cieco di un’esperienza estetica vissuta all’interno del proprio mondo affettivo, con persone che abbiamo scelto piuttosto che con un tecnico sanitario! *Non c’è integrazione sociale senza integrazione culturale* ama spesso ripetere il nostro Presidente Aldo Grassini, e questo lo viviamo ad ogni visita al Museo che parte dal primo contatto con gli utenti non vedenti, al loro arrivo, all’accoglienza, alla visita, ai commenti, fino magari ai consigli per dove cenare in città! La visita di un museo ci piace pensare sia uno dei piaceri della vita, un reale godimento di tutti i sensi, e le cose belle si ama dividerle: ecco al Museo questo è possibile!

Tutti i laboratori iniziano con la presentazione di che cosa è un “museo” in generale e la storia dietro la nascita del Museo, segue la presentazione degli alunni attraverso alcune delle metodologie tipiche della didattica attiva: mettersi seduti in cerchio, presentarsi attraverso il proprio nome, iniziare a risvegliare le proprie mani e quindi un po’ tutti i sensi. Poi, per far capire che il tatto è l’unico senso non concentrato su un solo organo, ma distribuito su tutto il corpo e che toccare ha tante sfumature (sfiorare, accarezzare, grattare), si effettuano semplici gesti come toccare il pavimento, accarezzare i compagni ad occhi chiusi, non solo con le mani, ma anche con le guance, le braccia etc. Queste brevi, ma cadenzate sperimentazioni hanno il fine di **far scoprire la potenzialità e peculiarità del tatto**, il tutto in un museo che possiamo considerare una vera e propria **palestra dove allenare e risvegliare i sensi**. Fondamentale in questa fase è rallentare il ritmo: il tatto è infatti anche **elogio alla lentezza**, richiede di fermarsi, di concentrarsi per percepire veramente, è un senso analitico che necessita del suo tempo, che nell’atto di esplorare un oggetto quasi lo mangia “metaforicamente” e quindi poi necessita anche di digerirlo, farlo proprio! Segue la visita alla collezione: un viaggio di mani fra opere selezionate, modellato in base alle diverse proposte prescelte, un viaggio quasi “magico” per i bambini che percorrono questo straordinario luogo. L’esperienza termina infine nel laboratorio, un altro spazio di “alchimie”, in cui invitiamo “bambini di tutte le età” a rielaborare in modo personale e creativo quanto hanno visto, toccato e ascoltato, attraverso diverse attività manipolative. Agli studenti più grandi (secondarie di primo e secondo grado) proponiamo, soprattutto se si tratta della prima visita al nostro Museo, un’attività denominata **Contemporaneamente Di-Segno!** Dopo aver toccato bendati una scultura della collezione scelta per loro dall’operatore, ne viene loro chiesta la restituzione grafica, per poi, una volta sbendati, mandarli alla ricerca della loro opera, che ora potranno vedere e toccare contemporaneamente, suscitando un immediato stupore indispensabile per le riflessioni personali successive. L’ultimo, importantissimo momento, è dedicato alla condivisione: i ragazzi raccontano e si raccontano dopo aver messo alla prova vista e tatto e, spesso, soprattutto dopo aver messo in discussione pregiudizi o in crisi alcune sicurezze.

È lì in quel momento, che, solo dopo aver catturato la loro attenzione, ma ancor di più aver fatto vivere sulla loro pelle alcune sensazioni, possiamo dare loro informazioni teoriche (ad esempio: su come si forma l’immagine tattile o sulla differenza tra tatto e vista) e ancora dati storici (la nascita del codice braille e il suo attuale utilizzo) che non dimenticheranno facilmente.

A.T.

## Comunicazione.

Se la *mission* principale del Museo “Omero” è l’accessibilità, questo vale anche nell’ambito della comunicazione, dominio del visivo. Come organizzarsi allora? **Pensare accessibile** fin dalla progettazione del prodotto, sia esso un sito *web*, un *post* sui *social*, un documento *word* o una presentazione in *power point*. Pensare il contenuto digitale accessibile ad una persona cieca o sorda corrisponde spesso a renderlo più comprensibile e fruibile per tutti, nonché più facilmente indicizzabile dai motori di ricerca. Premesso che l’accessibilità “totale” non esiste, quello che possiamo mettere in campo è un impegno costante nella fase di progettazione, con le risorse tecniche e umane a disposizione, al fine di soddisfare le esigenze della maggior parte dei pubblici, con particolare attenzione, nel nostro caso, alle persone con disabilità visiva. Allenarsi all’accessibilità significa anche allenare il nostro linguaggio: parlare non solo agli occhi, ma anche alle mani impone un lessico più “tattile”, poco praticato e un’accuratezza dell’informazione. Quando descriverò un’opera mostrandone la foto, sul sito o nei *social*, non parlerò solo del contenuto storico-artistico delegando al potere dell’immagine tutto il resto, ma fornirò informazioni utili e concrete come le dimensioni, il materiale, il colore, la morfologia generale e la descrizione di un dettaglio, se è su quello che mi sto soffermando (dando per scontato titolo, opera e autore). In un video senza parole, ma solo con una musica di accompagnamento, come ad esempio in un video di presentazione delle sale di un museo, dovrò aggiungere un’audiodescrizione per spiegare lo sviluppo delle scene. Se il video ha dei protagonisti occorre che si presentino, descrivano il contesto, eventuali spostamenti nello spazio; se si narra un monumento occorrerà procedere per gradi: pianta, facciata, dettaglio e contesto. Insomma la domanda da porsi è: “che cosa riuscirà a comprendere di ciò che sto raccontando una persona non vedente?”. E ancora, in termini tecnici: “che cosa il *voice-over* del suo *i-phone* o lo *screen reader* o la barra braille del suo computer riusciranno a leggere quando incontreranno quell’immagine, quell’allegato PDF, quel bottone o quel *link* nel sito?”. Se alla parte redazionale spetta dunque una certa competenza nello sviluppo dei contenuti, la competenza tecnica è imprescindibile in materia di accessibilità: scegliere un esperto in questo campo come referente è stato dunque una priorità per la progettazione del nuovo sito del Museo, una garanzia in termini di cura del codice di sviluppo per una corretta navigazione da parte dei diversi ausili e per una efficace adattabilità ad ogni dispositivo (*tablet*, *pc*, telefono). E qui vorrei citare: *l’accessibilità è un’opportunità - Sviluppare accessibile non è un’alternativa migliore, ma è l’unico modo di sviluppare bene*<sup>4</sup>. Garantita la flessibilità dell’architettura del sito che si occupa dei contenuti, si dovranno costruire testi con una scrittura comprensibile e organizzata in paragrafi, con *link* di approfondimento e allegati accessibili. E quando scriviamo un semplice documento *word*? Dobbiamo imparare a non utilizzare la formattazione, ma impostare gli stili, inserire, compilare il campo all’immagine, dare un nome e un autore a quel documento. Non meno cura richiede la parte tradizionale della comunicazione su carta o pannelli dove l’attenzione è per la leggibilità a favore di tutti e in particolare delle persone ipovedenti e impone scelte ragionate dal supporto al *font*, dalla formattazione al contrasto colore.

<sup>4</sup> Fabrizio Caccavello, intervento agli Accessibility Days 2020 <https://www.fabrizioccavello.it/> <https://accessibilitydays.it/2020/it/>

E poi ovviamente occorre tenere sempre a disposizione una versione braille del proprio volantino di presentazione e dell’eventuale materiale didattico (schede, giochi, etc.) e, in termini di allestimento, prevedere didascalie e pannelli in braille. Questo implica avere la consapevolezza, fin dalla progettazione, che il braille è una scrittura “voluminosa” che richiede un certo spazio fisico nel supporto, sia esso cartaceo, che metallico o altro, che andrà previsto.

In specifico, il museo si è dotato di una stampante braille, ma distribuite sul territorio nazionale esistono le sedi provinciali dell’Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti e i Centri Tiflodidattici a cui richiedere tale produzione. Avere il proprio materiale cartaceo o digitale tradotto in altre lingue è sempre materia di accessibilità ed è ormai imprescindibile. Per il Museo “Omero” avere, tra le altre, una versione anche in esperanto è stata una scelta in un certo senso etica.

Un breve inciso ora su altri aspetti: per le persone sorde ci siamo organizzati pubblicando **video in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) sottotitolati su tre opere della collezione e con una breve guida con testi e immagini all’ingresso del museo.

Buona norma è inserire sempre i sottotitoli nella produzione video, un aspetto, per altro, che permetterà maggiori visualizzazioni in generale, considerando che la maggior parte delle persone che naviga per svago sui *social* lo fa in modalità silenziata.

Infine, poiché da qualche anno lavoriamo con famiglie che hanno bambini e ragazzi con disturbi dello spettro autistico, in base alla nostra esperienza abbiamo tradotto con la **Comunicazione Aumentativa e Alternativa** la stessa **attività educativa** che proponiamo gratuitamente a tutte le famiglie all’ingresso del Museo e stiamo lavorando con le Associazioni di settore su una **“storia sociale”**, un **video** per preparare emotivamente i ragazzi all’esperienza al Museo. Predisporre una **guida con il linguaggio *easy-to-read*** per le persone con disagio mentale è un altro nostro obiettivo.

Come fare tutto questo allora? Occorre un impegno quotidiano, cercando di seguire lo sviluppo delle tecnologie e di pari passo quello delle normative, puntando al meglio, ma lasciandosi un margine di “errore accettabile”.

M.B.

## Formazione e divulgazione.

Le attività di formazione e di divulgazione rivestono per il Museo “Omero” un’importanza particolarmente rilevante. I settori in cui il Museo è impegnato sono relativamente nuovi e innovativi: il primo è quello dell’**accessibilità all’arte e ai beni culturali delle persone non vedenti** e con disabilità in generale e il secondo è quello del relativo **aspetto pedagogico**, ovvero dell’educazione estetica di queste persone. La giovane età di tali particolari settori, nei termini di attenzione e di considerazione, fa sì che non si possa contare su un bagaglio di pratiche e di conoscenze già consolidato; al contrario, è necessario un impegno importante che il Museo “Omero” onora attraverso una costante azione di ricerca, di studio e di esperienza sul campo, di raccolta di testimonianze di migliaia di ciechi, traendo da tutto ciò i necessari e preziosi insegnamenti.

Dopo quasi tre decenni di attività in tale direzione, il Museo ha acquisito considerevoli competenze che devono essere necessariamente messe a disposizione di tutti coloro che operano nel mondo dei beni culturali, dell'educazione e dell'istruzione. Per tale ragione il Museo "Omero", riconosciuto ente qualificato per la formazione secondo la normativa ministeriale e presente sulla piattaforma "Sofia" del MIUR per la formazione dei docenti, espone costantemente **attività di formazione e aggiornamento** sia a richiesta presso enti e istituzioni, anche a livello internazionale, sia presso la propria sede di Ancona. Le attività formative sono sempre caratterizzate da esperienze pratiche, sia nelle metodologie di esplorazione tattile delle opere, che nella conoscenza diretta di strumenti e ausili utili alle persone con disabilità visiva alla fruizione del patrimonio culturale.

Tra i vari corsi di formazione ricordiamo, ad esempio quello organizzato presso il Parco Archeologico del Colosseo, oppure quello rivolto agli operatori dei musei del Libano promosso a Beirut nel 2018 nell'ambito del progetto "Doors. Please touch", e ancora il corso rivolto agli operatori dei musei egiziani organizzato al Cairo nel 2019 nell'ambito del progetto di realizzazione di un percorso tattile all'interno del Museo Archeologico Egizio, coordinato dal Museo "Omero", in collaborazione con il Centro Archeologico dell'Istituto Italiano di Cultura del Cairo.

Da diciassette anni a questa parte, si ripete annualmente nel mese di aprile, il **Corso-base dal titolo "L'accessibilità ai beni culturali e l'educazione artistica ed estetica delle persone con disabilità visiva"**, al quale è stato successivamente affiancato un modulo dedicato alle persone sorde. La caratteristica di questo corso, che si svolge presso la sede del Museo "Omero", è quella di trattare, seppur in maniera generale, tutti i diversi aspetti dei temi in questione, consentendo al corsista di acquisire la necessaria consapevolezza rispetto alle necessità e alle possibilità di operare efficacemente a favore dell'inclusione culturale e sociale. Infine, per consentire ai fruitori del corso-base di acquisire maggiori conoscenze e competenze, il Museo organizza periodicamente dei corsi di approfondimento. Tali corsi vertono su argomenti specifici, sono destinati a piccoli gruppi e prevedono esperienze concrete e attività pratiche.

Nel Dicembre del 2014 viene pubblicato il primo numero della **Rivista scientifica online del Museo "Omero"** intitolata "**Aisthesis, scoprire l'arte con tutti i sensi**", fruibile anche attraverso la versione vocale. Il termine greco *aisthesis* indica eloquentemente la filosofia di questa operazione culturale e divulgativa. Con questo termine ci si riferisce alla sensazione, considerata come il primo gradino di una scala che culmina nella conoscenza, nonché come fondamento della fruizione artistica. La rivista, edita in più lingue, raccoglie i contributi di personalità italiane e internazionali, offrendo aggiornamenti costanti sulla ricerca, sugli studi, sulle iniziative nell'ambito di un approccio all'arte multisensoriale e tattile in particolare.

Rimanendo nel campo della comunicazione a distanza, un'iniziativa che per certi versi rientra nelle attività di divulgazione è quella nata nel periodo emergenziale legato alla diffusione del virus Covid-19. Si tratta di una rubrica intitolata **Toccare l'arte alla radio**, in onda il giovedì pomeriggio su *Slash Radio Web*, la radio dell'Unione Italiana Ciechi ed Ipovedenti. In questo caso, la sfida è quella di raccontare le arti plastiche esclusivamente attraverso le parole, evocandone i valori tattili e multisensoriali e prefigurandone un approccio diretto e non visivo.

Anche in questo caso un'opera di divulgazione di una via non visiva d'accesso all'arte, di una modalità di apprezzamento della bellezza, che mette in gioco tutti i sensi e che vuole coinvolgere e stimolare soprattutto quelle persone non vedenti che ancora fanno fatica, per tante ragioni, ad avvicinarsi al mondo dell'arte e dei beni culturali.

A.S.

## **Sensibilizzazione.**

Per raggiungere pienamente l'obiettivo dell'inclusione sociale e culturale delle persone con disabilità, è indubbiamente necessario il verificarsi di particolari condizioni.

Affinché le azioni poste in essere in tale direzione siano efficaci e soprattutto costanti nel tempo e non dettate da saltuarie improvvisazioni, esse devono potersi svolgere in un contesto o in uno sfondo condiviso da tutti. È dunque indispensabile un'attività di **sensibilizzazione** della società in tutte le sue componenti, che miri a farle prendere coscienza e consapevolezza dei diritti delle persone con disabilità, delle loro difficoltà e di quanto necessario fare per non relegarle in una condizione di privazione e di svantaggio.

Per tale ragione, il Museo "Omero" è da sempre impegnato in numerose azioni di sensibilizzazione. Nel 2003, Anno europeo delle persone con disabilità, nasce la **Biennale Arteinsieme**, che dall'edizione del 2011, con il sottotitolo "**cultura e cultura senza barriere**" assume una dimensione nazionale con la collaborazione del **MiBACT** e del **MIUR**. La Biennale ha lo scopo di favorire l'**inclusione scolastica e sociale** delle persone con disabilità o svantaggiate per provenienza da culture altre, attraverso la valorizzazione dell'arte e dei beni culturali, con particolare riferimento all'arte contemporanea. Si rivolge a scuole, musei e luoghi della cultura con iniziative che favoriscono l'accessibilità, l'inclusione e la sensibilizzazione alle diversità. Il coinvolgimento degli studenti delle scuole di ogni ordine e grado fino alle Accademie delle Belle Arti, è indispensabile affinché crescano nuove generazioni pienamente consapevoli della necessità di contribuire alla realizzazione di una società aperta ed inclusiva. Gli studenti sono coinvolti attraverso specifici concorsi nella produzione di opere artistiche multisensoriali, quindi fruibili non solo attraverso la vista, ispirate alla poetica di artisti *testimonial* noti a livello internazionale. I Musei e i Luoghi della cultura sono invece invitati a partecipare alla **Biennale Arteinsieme** promuovendo attività finalizzate a favorire la partecipazione delle persone con disabilità e con esigenze speciali in generale o provenienti da culture altre.

In occasione della drammatica situazione emergenziale determinata dal *virus* Covid-19, il Museo "Omero", con la collaborazione del **MiBACT** e di alcune Associazioni di persone con disabilità, ha promosso un'edizione straordinaria della **Biennale** rivolta ai Musei e ai Luoghi della cultura. Questi ultimi sono stati invitati a pubblicare sul loro sito e sui loro *social* contenuti e materiale digitale accessibile alle persone con disabilità come, ad esempio, video con la traduzione LIS o i sottotitoli per le persone sorde e l'audio-descrizione per le persone non vedenti nei video senza parlato, testi con descrizione delle immagini per le persone non vedenti, testi ad alta leggibilità redatti secondo le norme dell'*easy-to-read* per le persone con disabilità intellettiva. Infatti, lo straordinario ricorso ai canali telematici e al *web* che si è verificato in questo periodo, mette in luce come la tecnologia, se non tiene conto delle esigenze di tutti, possa rivelarsi uno strumento di esclusione e di emarginazione.

Un ulteriore progetto promosso dal Museo “Omero”, dalla Direzione generale Educazione e Ricerca e dalla Direzione generale Musei del MiBACT è quello denominato **Articolo 27**. L’iniziativa fa riferimento all’Art. 27 della *Dichiarazione Universale dei diritti umani* ed in particolare al diritto per ogni individuo *di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti [...]*. Il suo scopo è quello di far conoscere i musei e i luoghi della cultura italiani non statali - poiché per quelli statali afferenti alla Direzione generale Musei esiste l’apposito **Progetto AD. ARTE** - che hanno posto in essere iniziative e azioni permanenti, finalizzate a favorire l’accesso ai contenuti culturali ed esperienze inclusive e significative alle persone con disabilità. Musei e luoghi della cultura possono segnalare e descrivere le loro forme di accessibilità attraverso un modulo disponibile nel sito del Museo. Periodicamente, infine, viene redatta l’*Informativa on-line Articolo 27*, pubblicata sui siti istituzionali dei promotori e inviata tramite email a Musei, Istituzioni, Associazioni e a tutti coloro che a vario titolo possono essere interessati<sup>5</sup>.

A.S.

## Bibliografia

Bernacchia 2016: M. Bernacchia, *Accessibilità dei paesaggi culturali. Le Marche un cantiere aperto*, in *Marche paesaggi culturali*, Theta, Jesi, 2016.

Grassini 2019: A. Grassini, *Per un’estetica della tattilità. Ma esistono davvero arti visive?*, Armando editore, Roma, 2019.

Grassini, Socrati, Trasatti 2018: A. Grassini, A. Socrati, A. Trasatti, *L’arte contemporanea e la scoperta dei valori della tattilità*, Armando editore, Roma 2018.

Rivista vocale on-line “Aisthesis, scoprire l’arte con tutti i sensi” [www.museoomero.it](http://www.museoomero.it)

## Museo Tattile Statale “Omero”

Presidente con funzione di Direttore: Aldo Grassini

Indirizzo: Mole Vanvitelliana, Banchina Giovanni da Chio, 28 - 60121 Ancona

Sito web: [www.museoomero.it](http://www.museoomero.it)

<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

E-mail: [info@museoomero.it](mailto:info@museoomero.it)

Tel.: +39 071 2811935

Responsabile Accessibilità e Progetti Speciali:

Andrea Socrati - [andrea.socrati@museoomero.it](mailto:andrea.socrati@museoomero.it)

Ufficio Comunicazione: Monica Bernacchia - [monica.bernacchia@museoomero.it](mailto:monica.bernacchia@museoomero.it)

<sup>5</sup> Ci piace ricordare che lo staff del Museo “Omero” è attualmente composto da: Manuela Alessandrini, Monica Bernacchia, Damiano Boriani, Anna Chiara Broggi, Patrizia Calderone, Cristiana Carlini, Giulia Cester, Daniela Donninelli, Francesca Graziani, Tania Martini, Francesca Santi, Annalisa Trasatti, Massimiliano Trubbiani, Alessia Varricchio.



Ancona. Museo Tattile Statale “Omero”. Attività didattica nella Sala Michelangelo.



Ancona. Museo Tattile Statale “Omero”. Mani che leggono una didascalia in braille.



Ancona. Museo Tattile Statale “Omero”. Esplorazione tattile della “Pietà” di Michelangelo (copia al vero in resina dall’originale).



Ancona. Museo Tattile Statale “Omero”. Esplorazione tattile dell’opera originale “La stele delle colombe” di Girolamo Ciulla (1997).



Ancona. Museo Tattile Statale “Omero”. Lo staff del Museo nella Sezione di Arte contemporanea con opere originali da toccare.



Ancona. Museo Tattile Statale “Omero”. Esplorazione tattile dell’opera originale “Lui e Lei” di Giuliano Vangi (2015).

## Migliorare l'accessibilità di una residenza ottocentesca: il nuovo ascensore nel Castello di Miramare a Trieste.

Andreina CONTESSA\*, Francesco KRECIC\*\*

\*Direttore del Museo Storico e del Parco del Castello di Miramare di Trieste MiBACT

\*\*Funzionario Architetto MiBACT

Parole chiave: sostenibilità, innovazione, museo, accessibilità, conservazione, edificio tutelato, ascensore.

### **Sostenibilità, inclusione e accessibilità.**

L'accessibilità degli spazi museali è uno degli obiettivi fondamentali dei modelli contemporanei di inclusione, che spesso si scontra con la morfologia degli edifici ospitanti i musei, dimore antiche che non furono certo costruite secondo principi di una fruibilità accessibile a tutti. Il Castello e il Parco di Miramare furono progettati come dimora aristocratica nella metà dell'Ottocento dall'arciduca Ferdinando Massimiliano d'Asburgo per abitarvi insieme alla consorte Carlotta del Belgio. Affacciato sul mare in prossimità della città di Trieste, circondato da un parco di 22 ettari, il Castello conserva intatti i suoi arredi interni originari.

Fin dalla sua istituzione come museo nel 1955, il Castello era in parte inaccessibile alle persone con disabilità motoria, impossibilitate a raggiungere il primo piano dove si trovano le grandi sale di rappresentanza, la quadreria e la collezione di oggetti e porcellane. Rendere accessibile e visitabile senza barriere anche il primo piano, pertanto, era senza dubbio un obiettivo di fondamentale importanza della Direzione del museo. Per questa ragione, l'eliminazione delle barriere architettoniche, coronata alla fine del 2019 con la realizzazione di un ascensore, è stata un'iniziativa sostanziale, non solo per il risultato tangibile che essa ha sulla vita delle persone con disabilità, ma anche perché costituisce un passo decisivo nel percorso graduale già in atto per garantire la piena fruibilità del museo. Un percorso fondato sulla piena consapevolezza di un alto valore etico, quello di assicurare alle persone con disabilità il diritto fondamentale di partecipare alla fruizione della cultura su una base di uguaglianza con gli altri.

L'impegno volto a promuovere il più ampio accesso al patrimonio culturale è un tema particolarmente sentito dalla Direzione del Museo Storico e il Parco del Castello di Miramare. Sono infatti numerose le iniziative intraprese negli ultimi anni, a partire dalla firma del protocollo d'intesa, siglato il 14 settembre 2018, con il Sottosegretariato alla

Presidenza del Consiglio dei Ministri con deleghe a Famiglia e Disabilità e la Regione Friuli Venezia Giulia, alla presenza del Presidente del Consiglio dei Ministri Giuseppe Conte. La dichiarazione, propedeutica alla eventuale definizione di un “protocollo d’intesa tecnica” per definire i necessari dettagli operativi, fa riferimento alla “Carta dei diritti fondamentali dell’Unione Europea” che riconosce e rispetta il diritto delle persone con disabilità di beneficiare di misure intese a garantirne l’autonomia, l’inserimento sociale e professionale e la partecipazione alla vita della comunità, e alla *Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità*. Il documento impegna i firmatari ad attivare un tavolo di lavoro zonale per individuare, con il coinvolgimento di esperti e professionisti di riconosciuta competenza, gli interventi finalizzati al miglioramento dell’accessibilità e al raggiungimento della migliore fruizione possibile dei siti culturali, partendo dalla realizzazione di progetti pilota per individuare e proporre le migliori pratiche. Il documento è stato condiviso dai partecipanti alla riunione tenutasi a Miramare il 18 ottobre 2018 del “Tavolo Verde” dei sei MUSEI VERDI, musei autonomi con Parchi Botanici e Giardini storici (Gallerie degli Uffizi, Museo e Real Bosco di Capodimonte, Musei Reali di Torino, Museo Storico e Parco del Castello di Miramare, Reggia di Caserta, Villa Adriana e Villa d’Este di Tivoli).

Tra le iniziative già realizzate si ricorda invece una **stazione multimediale** con tre postazioni al piano terra del Castello, che permette di consultare a schermo il patrimonio del Museo e conoscerlo nei dettagli e la creazione di **supporti didattici in braille per la visita del Castello**, predisposti in collaborazione con l’Istituto *Rittmeyer* di Trieste. I supporti, corredati di mappe tattili, sono disponibili gratuitamente, su richiesta, **in lingua italiana, inglese e tedesca**.

Nel **nuovo sito internet** dell’Istituto ([miramare.beniculturali.it](http://miramare.beniculturali.it)) realizzato nel 2019 si è ritenuto indispensabile inserire una **sezione denominata “accessibilità”**, nella quale sono presenti tutte le informazioni in merito alla fruibilità del Museo e la “legenda e carta dei servizi”, inclusa quella riguardante l’accesso gratuito dei cittadini dell’Unione Europea con disabilità e al loro accompagnatore (Decreto Ministeriale n. 239 del 20 aprile 2006) al Museo e al parcheggio, dove sono riservati alcuni posti dedicati.

Due dei quattro accessi del Parco aperti al pubblico sono privi di barriere architettoniche. Su richiesta (direttamente sul posto tramite citofono o contattando il Servizio di Guardiania) è possibile chiedere di entrare con veicoli che portino persone con disabilità e permettano loro di raggiungere direttamente l’ingresso del Castello.

La maggior parte del Parco è priva di barriere architettoniche e può essere fruita da tutte le utenze, solo alcune porzioni prevedono percorsi con gradini o altri impedimenti. È da segnalare che i percorsi principali sono tutti asfaltati o con pavimentazione stabile, mentre la zona intorno al giardino all’italiana presenta dei tratti con ghiaio. Anche le due sedi per esposizioni temporanee presenti nel comprensorio (le ex Scuderie e le Serre Nuove) sono prive di barriere architettoniche.

L’ingresso principale del Castello, che affaccia sul grande piazzale con la fontana ed è protetto da un porticato, è privo di barriere architettoniche, grazie alla rampa realizzata nel 2011: si tratta di un elemento architettonico contemporaneo e riconoscibile, ma inserito discretamente nel contesto, grazie alla pavimentazione in pietra d’Aurissinae il parapetto vetrato, che ha permesso di superare l’ostacolo dei gradini d’ingresso.

All’interno del Castello l’itinerario di visita si sviluppa ad ogni livello lungo un percorso continuo interamente in piano, senza ostacoli e barriere di sorta. I due livelli sono collegati tra loro dal grande scalone, sito nell’atrio monumentale, che rendeva il primo piano inaccessibile alle persone con problemi motori. **L’installazione nel 2019 di un nuovo ascensore** nel vano realizzato al tempo del Duca d’Aosta ha permesso di superare le barriere architettoniche tra i diversi livelli del Castello. È disponibile per gli utenti **una sedia a ruote di cortesia**, per chi ne avesse bisogno per effettuare il percorso di visita e/o poter accedere alla cabina dell’ascensore. L’ascensore permette anche il raggiungimento degli uffici, siti al secondo piano dell’edificio, che sono anch’essi privi di barriere architettoniche.

Questo particolare **progetto di accessibilità fisica e culturale**, che ha dotato il Castello di Miramare di un ascensore, è di particolare interesse perché è stato realizzato secondo un principio di sostenibilità ambientale ed economica, nel pieno rispetto dell’edificio storico, privilegiando un progetto a impatto zero sull’antico edificio, e concentrando l’attenzione sul modo di riutilizzare un piccolo vano già strutturato.

L’obiettivo di avere un museo sempre più accessibile e inclusivo è un’esigenza universalmente riconosciuta. Ponendo tra gli obiettivi il perseguimento dei valori di equità di accesso e di fruizione, e i benefici ambientali, sociali e psicologici che ne conseguono, il Museo Storico e il Parco del Castello di Miramare intende proseguire nell’etica di una corretta progettazione inclusiva, intraprendendo ulteriori importanti strategie per la realizzazione di progetti socialmente sostenibili che permettano il raggiungimento di maggiore qualità ambientale e valorizzazione del bene pubblico. Segnaliamo a questo riguardo un **percorso tematico all’interno del Parco**, attualmente in corso di definizione, dedicato alle persone con difficoltà motorie e cognitive. Si tratta di un itinerario che attraversa le zone di facile accessibilità all’interno dei 22 ettari del comprensorio, con una serie di tappe che permettono di scoprire sia gli “alberi e aree verdi di interesse storico e botanico” che i “monumenti e punti di interesse storico artistico”. L’idea è quella di offrire un cammino che sia agevole per tutte le tipologie di utenza, e allo stesso tempo permetta di scoprire le peculiarità del Parco, anche attraverso l’uso di tecnologie che possano supplire alle disabilità.

È inoltre in via di definizione il progetto di realizzare un **ascensore esterno** che permetta di superare il dislivello tra la quota del mare e il Parco di Miramare, accedendo dalla Baia di Grignano, dove allo stato attuale vi è solamente una ripida scalinata, non utilizzabile da persone con difficoltà motorie e comunque disagiata anche ad altri tipi di utenze. Il progetto è legato a quello della Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia di riqualificare l’intera Baia di Grignano, nell’ottica di una sua valorizzazione in chiave anche turistica. Le amministrazioni coinvolte in tale progetto, Regione e Comune di Trieste, hanno accolto con favore l’idea del Museo di costruire un ascensore panoramico, il quale, oltre a rappresentare un nuovo accesso al Parco fruibile a tutti, permetterebbe una maggiore fruizione della Baia, con realizzazione di nuovi parcheggi per i pullman, un futuro rafforzamento dei trasporti via mare, la realizzazione di nuovi percorsi pedonali che saranno anche a misura di persone con disabilità. È in corso, a cura della Regione, la progettazione di tale intervento che, per la sua complessità e le dimensioni dell’area di intervento, richiederà circa due anni.

A.C.

## Il nuovo ascensore nel Castello di Miramare.

Il Castello di Miramare si sviluppa su 4 livelli; dal basso verso l'alto si hanno le vecchie cucine al piano seminterrato; il piano terra e il primo piano, nati per ospitare gli appartamenti privati degli arciduchi e le sale di rappresentanza, lungo cui attualmente si sviluppa il percorso museale; il secondo piano, dove un tempo erano gli alloggi della servitù e che ora ospita uffici e depositi. La distribuzione verticale è data da un sistema di scale storiche: un monumentale scalone a tenaglia per arrivare al primo piano; una scala stretta e curva per andare al secondo; una scala a chiocciola in metallo, un tempo funzionale agli spostamenti della servitù, collega tutti e quattro i livelli. Da questa sommaria descrizione appare evidente come la conformazione dell'edificio ottocentesco, nato come dimora privata, presenti problemi non indifferenti legati alla sua accessibilità e fruibilità.

Fino a poco tempo fa, solamente il piano terra risultava visitabile senza barriere architettoniche. Pur esistendo a lato dello scalone monumentale un ascensore realizzato intorno al 1930 durante la permanenza a Miramare di Amedeo duca d'Aosta, questo non è utilizzabile dai visitatori. Infatti, oltre alla fragilità e alla vetustà della cabina in legno che ne sconsigliano un uso assiduo, presenta dimensioni ridotte e un accesso stretto con porticine che si aprono verso l'interno, risultando scomodo e totalmente inadatto al trasporto di sedie a ruote. Nel Castello esisteva, inoltre, un altro impianto elevatore realizzato nel medesimo periodo, in posizione simmetrica a quello funzionante rispetto allo scalone, che però risultava fuori uso ormai da decenni. La situazione descritta ha sempre rappresentato una criticità, in quanto precludeva a una parte del pubblico la possibilità di effettuare l'intero percorso museale, impedendo in particolare la visita al primo piano con i ricchi saloni ottocenteschi e la sala del trono di Massimiliano d'Asburgo.

Nel corso degli anni erano state valutate diverse soluzioni per ovviare al problema dell'accessibilità all'interno del museo. Quella più semplice, ovvero di sostituire l'ascensore in disuso, fu anni addietro scartata per problemi tecnici legati alle dimensioni degli impianti, in considerazione delle proporzioni del vano corsa. Altra possibilità studiata era quella dell'installazione di un impianto totalmente nuovo nel grande cavedio all'interno dell'ala principale dell'edificio, un ampio spazio a sviluppo verticale illuminato da un velario, che ospita un antico montavivande e la scala a chiocciola usata dalla servitù. Questa proposta però risultava di notevole impatto, in quanto avrebbe previsto lo smantellamento di una serie di elementi storici e interventi impattanti su solai e su strutture. Avrebbe posto inoltre non indifferenti problemi a livello di conservazione delle peculiarità architettoniche dell'edificio, in particolare di quello spazio, attualmente non visitabile, ma estremamente caratterizzante. Il Castello di Miramare, costruito tra il 1856 e il 1860 come residenza di Massimiliano d'Asburgo, negli anni Trenta del Novecento subì importanti modifiche interne per adattare la vecchia dimora alle nuove necessità del principe Amedeo d'Aosta e del suo seguito, composto da una corte di quattro persone e diciotto persone di servizio. Trattandosi di un edificio tutelato, la supervisione dei lavori sul Castello fu assunta dalla Regia Soprintendenza alle Opere di Antichità e Arte: il soprintendente Ferdinando Forlati incaricò l'architetto Alberto Riccoboni di progettare gli interventi, di modo da contemperare le esigenze dei nuovi abitanti alla conservazione delle peculiarità storiche e architettoniche dell'edificio.

Furono modificati gli arredi di alcuni ambienti del Castello, alcune stanze furono completamente rivisitate, ma le modifiche più significative furono quelle a livello impiantistico: tra le varie opere si possono elencare il rinnovo dell'impianto idrico e di quello elettrico, la creazione di nuovi servizi igienici, l'installazione di un nuovo impianto di riscaldamento a termosifoni. Inoltre, furono realizzati due moderni ascensori: uno era destinato ai principi, l'altro al personale; uno di marca *Otis*, l'altro della ditta *Sabim* di Bologna. Su indicazione del progettista, questi vennero inseriti in due cavedi non visibili ai lati dello scalone centrale, *“di modo da non turbare l'architettura del palazzo”*.

La necessità di adattare il Museo ad adeguati livelli di accessibilità e fruibilità degli spazi di visita, anche a seguito del crescente aumento dei visitatori, ha portato alla necessità di intervenire sulla mobilità tra i piani con un nuovo studio di fattibilità. Negli ultimi anni l'evoluzione della tecnologia ha permesso di ridurre le dimensioni degli impianti di elevazione, così che è stato possibile rivalutare l'idea della sostituzione dell'ascensore in disuso con uno nuovo che permetta anche alle persone con disabilità la piena fruizione dei tre piani del Castello fuori terra.

Realizzato nel corso del 2019, il progetto ha previsto l'intervento all'interno del medesimo vano già realizzato negli anni Trenta, senza andare ad impattare sulle strutture dell'edificio storico, installando un impianto che ora permette la mobilità alla quasi totalità dell'utenza. Le dimensioni del vano corsa, infatti, hanno permesso di realizzare un intervento che può essere definito di *“adeguamento alla normativa in considerazione dei vincoli esistenti”*: stante la ristrettezza degli spazi, risultava impossibile l'installazione di un ascensore pienamente rispondente alle normative vigenti da applicarsi in immobili non tutelati.

Da confronto con varie ditte specializzate nel settore è emerso come si sarebbe potuto realizzare un ascensore con cabina interna per quattro persone, di dimensioni pari a 95x98 cm (altezza 214,5 cm, portata max 350 kg, varchi di luce netta di 75x200 cm, impianto a fune senza locale macchina, conforme alle direttive 95/16/CE). Su tale ipotesi è stato chiesto un parere alla *“Consulta regionale delle associazioni di persone disabili e delle loro famiglie del Friuli Venezia Giulia”* che nell'agosto del 2017 ha espresso *“parere favorevole alla realizzazione dell'impianto elevatore che possa permettere l'accesso alle aree del Castello, ad oggi non fruibili, alle persone con disabilità, benché non soddisfi pienamente le esigenze, tenuto conto che si trova in una struttura sottoposta a vincoli architettonici per la conservazione di manufatti di pregevole interesse artistico”*.

Sulla base di queste indicazioni è partito il progetto, che è stato realizzato dalle ditte triestine *R.I.M.A.CO. s.n.c.* per quanto concerne le opere impiantistiche e *Benussi&Tomasetti s.r.l.* per quanto concerne le opere edili.

Il primo intervento è stato la rimozione dell'impianto precedente. Si è provveduto a smantellare la cabina storica in legno realizzata dalla ditta *Sabim* negli anni Trenta, prestando particolare cura a non rovinarne la struttura lignea.

Questa è stata accuratamente smontata ai fini della sua conservazione nei depositi del Museo, nell'eventualità di una possibile futura musealizzazione. Inoltre, sono state rimosse e anch'esse conservate le coeve porte in metallo di pregevole fattura in corrispondenza degli sbarchi, che non risultavano riutilizzabili per il nuovo impianto, in quanto si trattava di ante battenti e che andavano a restringere la luce degli accessi.

È stato poi necessario intervenire sulla fossa dell'ascensore: stante la sua scarsa profondità e il fatto che non vi era evidenza sulla consistenza del fondo, è stato necessario procedere preventivamente con una perizia geologica. Si è quindi lavorato per abbassare lievemente il fondo della fossa, arrivando al livello corretto per l'installazione della macchina (che è del tipo a "fossa ridotta", al fine di minimizzare l'impatto sull'edificio). Una volta completato lo scavo, si è provveduto all'impermeabilizzazione del fondo e alla realizzazione di una soletta di cemento armato vincolata alle murature del Castello.

Si è poi potuto intervenire sul vano corsa. Questo presentava caratteristiche particolari: innanzitutto le ridotte dimensioni, che nella fossa sono di 134 cm sul lato degli sbarchi e 120 cm sull'altro, e vanno leggermente ampliandosi salendo per il rastremarsi delle murature. Inoltre, il vano presentava una conformazione strutturale non ottimale: due lati erano pareti non portanti su cui risultava impossibile intervenire (anche perché al primo e al secondo piano erano in corrispondenza degli ambienti con *boiserie* e decorazioni volute da Massimiliano d'Asburgo), un lato era quello degli sbarchi, e solo l'ultimo fianco era uno dei muri portanti del Castello, con sezione sufficiente per poter essere usato come appoggio. Pertanto, in considerazione della conformazione del vano, dell'impossibilità di approfondire eccessivamente la fossa o di avere superiormente un'extracorsa, della necessità di ottimizzare le dimensioni della cabina, la soluzione che si è ritenuta ottimale per l'installazione del nuovo impianto è stata quella di una struttura da agganciare alla muratura portante, su cui attaccare le guide. Si è inoltre provveduto a tamponare i fori degli sbarchi non necessari (nell'impossibilità dimensionale di avere una cabina a doppia apertura, e del fatto che gli sbarchi sul fronte opposto a quello principale, conducevano comunque ad ambienti di servizio non visitabili) e a rendere il vano ignifugo tramite pannellature REI.

In corrispondenza dei tre sbarchi ai vari piani è stato necessario provvedere a limitati interventi di modifica di modo da raggiungere la dimensione minima di 78 cm di larghezza netta (a fronte dell'apertura dell'ascensore di 75 cm). In particolare, al primo piano si è rimossa la porta metallica esterna e la cornice, andando poi a inserirne una nuova lignea che si integrasse con la *boiserie* presente a quel livello. Le nuove porte dell'ascensore, all'esterno, si presentano grigio opaco, scelta dettata dalla volontà di rendere l'aspetto esterno dell'impianto esteticamente "neutro", minimizzandone l'impatto senza ricorrere a finiture mimetiche rispetto ai rivestimenti in legno del Castello.

Per la finitura interna della cabina si è scelto di riprendere i materiali e le cromie di quella preesistente, andando a riprodurre, in forme estremamente semplificate, le specchiature storiche in legno. Al fine di mantenere la memoria dell'intervento realizzato al tempo del Duca d'Aosta, si è deciso di conservare e valorizzare anche il locale macchina del vecchio impianto a fune, andando a conservare la parte fissa dei macchinari (motore, pulegge, quadri elettrici), lasciando artificiosamente in tensione i vecchi cavi e riqualificando il piccolo vano che li ospita. Inoltre, è stato possibile ricollocare una delle vecchie porte esterne nella posizione originaria, su un accesso non più utilizzato al secondo piano, a ricordo anche di come l'impianto originario nascesse con cabina a doppio sbarco.

Nel progetto ha avuto grande importanza anche la gestione del cantiere, che ha presentato non poche difficoltà, legate alla tipologia di intervento e alla sua realizzazione all'interno di un museo, in spazi normalmente accessibili al pubblico.

Per quanto concerne il primo aspetto, è da sottolineare come non sia stato agevole intervenire in un vano corsa di un impianto elevatore esistente collocato in un edificio storico, lavorando esclusivamente al suo interno. Infatti, gli spazi dove operare erano estremamente ridotti come superficie, gli accessi al vano stretti e pertanto ciò ha comportato difficoltà sia nello smontaggio dell'impianto esistente, che nel montaggio del ponteggio per le opere edili di adeguamento, nonché per la movimentazione dei materiali.

L'angustia dell'ambiente ha reso complicate anche le condizioni di lavoro delle maestranze, considerato che alcune lavorazioni prevedono produzione di polveri, così che è stata prevista l'installazione di uno specifico impianto di aerazione.

Inoltre, gli imbarchi dell'ascensore sono collocati lungo il percorso di visita, sia al piano terra che al primo piano e, per come è strutturato l'edificio, risultava impossibile pensare di modificare l'itinerario del Museo.

Pertanto è stato studiato con grande attenzione come gestire il cantiere senza interferire con la presenza dei visitatori, sia per questioni di sicurezza che di gradevolezza del luogo: in corrispondenza degli sbarchi sono state realizzate delle bussole in cartongesso, nel massimo rispetto di intonaci e *boiserie*, al fine di evitare la fuoriuscita di polveri e attutire i rumori durante le lavorazioni, in particolare in fase di demolizione, evitando così pericoli e disturbi per il pubblico.

In conclusione, l'intervento inaugurato nel dicembre del 2019, può essere considerato come un esempio di "accomodamento ragionevole": pur nella difficoltà e nei limiti di un intervento all'interno di un edificio storico tutelato, è stato possibile realizzare un impianto che ora permette la fruizione del Museo a quasi tutte le utenze, con un impatto minimo dal punto di vista della conservazione del patrimonio culturale.

F.K.

---

## Museo Storico e Parco del Castello di Miramare di Trieste

*Direttore:* Andreina Contessa

*Indirizzo:* Viale Miramare - 34151 Trieste

*Sito web:* <http://www.miramare.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

*Sito web - pagina accessibilità:* <https://www.miramare.beniculturali.it/accessibilita/>

*E-mail:* mu-mira@beniculturali.it

*E-mail certificata:* mbac-mu-mira@mailcert.beniculturali.it

*Tel.:* +39 040 224143

*Responsabile per l'Accessibilità:*

Francesco Krecic - francesco.krecic@beniculturali.it - +39 333 3356144



Trieste. Castello e Parco di Miramare.



Trieste. Museo Storico del Castello di Miramare. Il nuovo vano ascensore post intervento di ricostruzione.



Trieste. Museo Storico del Castello di Miramare. Ascensore post intervento di ricostruzione e particolare della pulsantiera.

## Il progetto per un'accessibilità ampliata del Museo Archeologico Nazionale di Aquileia.

Marta NOVELLO\*, Elena BRAIDOTTI\*\*

\*Direttore del Museo Archeologico Nazionale di Aquileia M/BACT

\*\*Assistente Tecnico M/BACT

Parole chiave: museo, accessibilità, percorso tattile, audio-descrizione, educazione, multisensorialità, progettazione partecipata.

A partire dal 2016 il Museo Archeologico Nazionale di Aquileia ha avviato un ampio progetto di ristrutturazione e riallestimento finalizzato all'aggiornamento del percorso espositivo e al suo potenziamento in termini di comunicazione, servizi e accessibilità<sup>1</sup>. L'obiettivo è quello di fare dell'antica istituzione, nata nel 1882, un luogo aperto a tutti, e non solo ai cultori dell'archeologia, nel quale il pubblico, nella sua interrelazione con la collezione, sia ancor più di prima il protagonista dell'esperienza di visita, vissuta con le ormai imprescindibili dotazioni di *comfort* e accessibilità (Fig. 1). Una prima parte del rinnovato percorso espositivo è stata inaugurata nell'estate del 2018<sup>2</sup>; contestualmente si è avviata una serie di azioni volte a sviluppare ulteriori strumenti per la fruizione ampliata, in modo da potenziare gli apparati didattici e facilitare i pubblici con specifiche esigenze di apprendimento, proponendo nuove modalità di fruizione<sup>3</sup>.



Fig.1: Aquileia. Museo Archeologico Nazionale. Percorso "per tutti".

1 Dal 2015 il Museo Archeologico Nazionale di Aquileia è inserito nel Piano strategico "Grandi progetti Beni culturali" del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo, destinati al completamento di musei di rilevante interesse nazionale (annualità 2015-2016 e 2017-2018).

2 Si sta attualmente lavorando al completamento del percorso espositivo interno alla villa Cassis Faraone e alla ristrutturazione complessiva degli spazi accessori dei magazzini e delle gallerie lapidarie, che si prevede di rendere fruibili al pubblico nel corso del 2021.

3 Il progetto è stato cofinanziato dal *Rotary Club* di Aquileia, Palmanova e Grado. Beneficia, inoltre, di un contributo della Fondazione Friuli erogato attraverso il portale *Art Bonus* del M/BACT, che comprende una proposta di intervento per il Museo di Aquileia dedicata proprio ai progetti per l'accessibilità ampliata.

Le azioni progettate affrontano il tema dell'accessibilità fin dall'esterno del museo, mediante la predisposizione di contenuti multimediali propedeutici alla visita e fruibili "da remoto", messi a disposizione del pubblico sul sito *web* del museo, che proprio a tal fine è attualmente oggetto di un sostanziale intervento di aggiornamento e revisione. Questi contenuti, che anticipano l'esperienza diretta nel museo, sono quindi ripresi e ampliati all'interno del percorso espositivo, a sua volta dotato di specifici ausili per facilitare la visita.

### Gli strumenti di orientamento alla visita.

Nella progettazione delle azioni mirate ad aumentare l'accessibilità del percorso museale, la prima esigenza è stata quella di fornire una serie di strumenti fruibili da ampie categorie di pubblico, per garantire un più facile orientamento all'interno del complesso museale, favorendo la pianificazione della visita già prima dell'arrivo nel luogo fisico.

Una serie di **filmati**, attualmente in corso di preparazione, che prevedono l'uso integrato di LIS, sottotitoli, audio, riprese video e/o disegni, consentiranno di trasmettere le informazioni necessarie per organizzare la visita più adatta alle proprie esigenze, mediante l'utilizzo di un linguaggio semplificato e uno stile accattivante. Tali prodotti multimediali saranno inseriti e liberamente fruibili sulla pagina *web* istituzionale del museo e potranno fornire un ausilio e insieme un incentivo alla visita per diverse categorie di pubblico.

Contestualmente alla progettazione di questi strumenti propedeutici, nel 2019 è stata realizzata la **mappa tattile del Complesso museale**, che accoglie il pubblico all'ingresso del museo, nello spazio della biglietteria, e costituisce un ulteriore sussidio per la preparazione della visita.

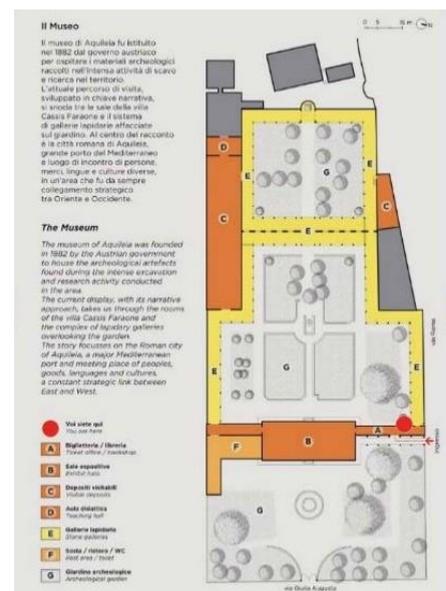


Fig. 2: Aquileia. Museo Archeologico Nazionale. Pannello con testi e planimetrie facilitati.

Nella pianta compaiono le informazioni di primo orientamento e le indicazioni relative alla posizione dell'ascensore, dei servizi igienici, degli ingressi e delle uscite. Le planimetrie dei singoli piani forniscono, inoltre, gli elementi necessari alla conoscenza delle diverse sezioni in cui è articolato il percorso narrativo, anticipando così i contenuti dell'esposizione. Di carattere introduttivo è anche il **breve testo semplificato** che propone la chiave di lettura del nuovo allestimento museale (Fig. 2).

La mappa, resa possibile grazie al contributo dei **Rotary Club** di Aquileia, Palmanova e Grado, è l'esito di una progettazione partecipata e condivisa tra il personale del Servizio Educativo

del Museo, lo Studio di Architettura "GTRF Giovanni Tortelli Roberto Frassoni Architetti Associati" e l'associazione "Letture Agevolata", che hanno saputo coniugare un'estetica coerente con l'allestimento a scelte grafiche attente ad una ottimale leggibilità.

Lo strumento intende costituire un dispositivo per tutti, di immediata comprensione e interpretazione: l'elaborato grafico, caratterizzato da colori a contrasto e linee ben marcate, si sovrappone ad un disegno a rilievo comprensivo di scritte in braille e campiture con *texture* differenziate, che definiscono le funzioni e la percorribilità degli spazi museali. La lettura tattile e visiva della pianta può avvenire in autonomia, con il solo uso delle legende, nel caso di utenti più esperti oppure può essere mediata, oltre che dall'intervento di un operatore museale, anche dalla presenza di un testo audio che la descrive nella sua interezza analizzandone l'orientamento e il contenuto. La postazione della mappa costituisce, infatti, il punto di partenza del percorso tattile audio-descritto che si sviluppa lungo il percorso museale, di cui costituisce la prima tappa.

### Il percorso tattile audio-descritto.

Il criterio espositivo di tipo narrativo che sta alla base del nuovo percorso museale ha incoraggiato la progettazione di un itinerario di visita specifico per categorie di pubblico con disabilità sensoriali e cognitive che necessitano di modalità di fruizione alternative, dedicato in particolare, ma non in via esclusiva, alle persone cieche o ipovedenti. La disposizione dei reperti, distribuiti lungo tutte le sezioni dentro e fuori vetrina, ha indotto a selezionare alcuni manufatti particolarmente identificativi per ciascuna area tematica e a metterli a disposizione in un percorso tattile audio-descritto che segue l'andamento della narrazione museale. L'intenzione è quella di garantire un'esperienza di visita realmente inclusiva che si snoda lungo tutte le sale espositive, fruibile anche senza il diretto intervento di un operatore museale dedicato<sup>4</sup>. L'audio-descrizione che guida l'esperienza tattile su reperti originali o copie, in caso di manufatti posti all'interno delle vetrine, è accessibile grazie all'uso di uno *smartphone*, messo gratuitamente a disposizione del pubblico. I testi si attivano automaticamente di sala in sala attraverso un sistema di *beacon* collegati tramite *bluetooth* al dispositivo digitale, che funziona grazie ad un'applicazione sviluppata<sup>5</sup> per operare con un'interfaccia essenziale: l'unico *input* previsto da parte dell'utente consisteva nel toccare lo schermo per interrompere o riavviare l'audio. Quando il *beacon* della sala "aggancia" lo *smartphone*, quest'ultimo avverte con una vibrazione l'utente sulla disponibilità di un contenuto (Fig. 3).



Fig. 3: Aquileia. Museo Archeologico Nazionale. Audio-descrizioni consultabili da smartphone.

<sup>4</sup> Sempre allo scopo di facilitare la fruizione autonoma del museo, la lettura dei pannelli didattici di sala è stata resa più accessibile con l'inserimento di un *QRcode* per ciascuno dei testi stampati: i collegamenti multimediali rimandano alle trascrizioni dei contenuti italiani e inglesi ed è quindi in tal modo possibile leggere i testi sul proprio strumento digitale servendosi eventualmente anche dei dispositivi di lettura personali (ingranditori, sintetizzatori vocali etc.).

<sup>5</sup> La società che ha curato la programmazione dell'App commissionata dal *Rotary Club* è *NearIT* di Bergamo. Il dispositivo fa parte di un sistema messo a punto dal *Rotary Club* in diversi siti museali del Friuli Venezia Giulia, condiviso ad Aquileia anche con la Basilica patriarcale.

L'applicazione prevede un sistema di implementazione dei contenuti semplice e sostenibile<sup>6</sup>, in cui gli operatori museali possono continuamente caricare e modificare i testi, in italiano e in inglese, a seconda delle specifiche esigenze temporanee del museo: è possibile quindi variare nel tempo il percorso sostituendo o aumentando i reperti "toccabili", per proporre esperienze di visita diverse e incentivare il ritorno a distanza di tempo al museo.

La lunga pratica pregressa di **laboratori tattili** su manufatti originali ha suggerito di prestare grande attenzione alla scelta dei reperti messi a disposizione del pubblico. Le funzioni cognitive che intervengono nell'analisi dell'oggetto, soprattutto al di fuori del suo contesto di utilizzo, sono facilitate nel caso di un'analisi "al buio" quando volume, peso, consistenza e superficie consentono di creare dei collegamenti diretti con oggetti reali. Per questo motivo, laddove non sia possibile far toccare direttamente gli oggetti antichi per motivi conservativi, si prevede di realizzare copie dei reperti in materiali che richiamino esplicitamente quelli originali. Uno degli aspetti virtuosi del progetto riguarda le numerose collaborazioni avviate, per la sua realizzazione, con altri Enti e Istituzioni del territorio. I testi audio bilingue sono stati composti dai laureandi della Sezione di Studi in Lingue Moderne per Interpreti e Traduttori (SSLMIT) del Dipartimento di Scienze Giuridiche, del Linguaggio, dell'Interpretazione e della Traduzione dell'Università di Trieste, nell'ambito di tesi di laurea dedicate all'audiodescrizione<sup>7</sup>. Il Servizio Educativo del museo è intervenuto per la parte dei contenuti specialistici e per gli aspetti strettamente pertinenti la didattica e la mediazione culturale. Ci si è potuti avvalere anche della collaborazione dell'Unione Italiana Ciechi ed Ipovedenti e dell'Istituto Regionale per Ciechi *Rittmeyer* di Trieste, il cui intervento

è stato fondamentale per rendere i testi strumenti utili all'orientamento negli spazi museali, alla localizzazione dei reperti esplorabili, alla lettura tattile e all'interpretazione

degli oggetti nell'ambito del tema della sezione espositiva.

### La storia sociale.

Negli ultimi mesi è stato infine progettato un ulteriore **strumento di orientamento e preparazione alla visita**, specificamente pensato per persone con disturbi dello spettro autistico. Si tratta di una storia sociale che è a disposizione delle scuole e delle famiglie sul sito *web* del museo e in biglietteria in formato cartaceo, per preparare e vivere con serenità l'esperienza di visita museale. Tale documento, ricco di immagini e organizzato con attenzione anche dal punto di vista grafico, è corredato da un "kit speciale" che propone giochi e attività di rielaborazione di alcuni contenuti museali, al fine di rendere sempre disponibile al pubblico uno strumento di lettura del museo e una proposta culturale accessibile senza necessità di prenotare attività *ad hoc* con operatori museali. Considerata la complessità del tema e la necessità di mettere a disposizione uno strumento utile ad un ampio numero di persone, tale dispositivo verrà sottoposto a una fase di sperimentazione per raccogliere le valutazioni degli utenti che ne fruiranno, verificandone l'utilità e correggendone eventuali lacune.

<sup>6</sup> Il testo è tradotto in audio da un sintetizzatore vocale automatico che asseconda eventuali modifiche apportate ai testi, senza imporre continue registrazioni.

<sup>7</sup> Le tesi di laurea sono state realizzate con la supervisione del prof. Christopher John Taylor e dalla prof.ssa Elisa Perego.

### I laboratori e i progetti educativi.

Parallelamente alla predisposizione dei nuovi strumenti di facilitazione e comunicazione che mirano all'autonomia di ogni visitatore all'interno del complesso museale e alla possibilità di scegliere la proposta didattica più congeniale alle proprie specifiche esigenze, il museo propone anche una serie di attività che prevedono la mediazione di un operatore specializzato in didattica museale.

Lo scopo resta quello di rendere il patrimonio uno strumento efficace e stimolante per la crescita e il benessere delle persone. La proposta educativa prevede, tra le altre attività, anche esperienze di scoperta del patrimonio con modalità dedicate (Fig. 4). Una ricca selezione di reperti originali di materiali diversi è stata, infatti, messa a disposizione per l'organizzazione di eventi, su prenotazione, che propongono la scoperta "al buio" dei reperti, con un approccio diretto e multisensoriale basato sui vantaggi che la manipolazione attiva apporta nei processi di apprendimento, sia dei



bambini che degli adulti.

Fig. 4: Aquileia. Museo Archeologico Nazionale. Visita tattile.

L'operatore museale, in questo caso, guida l'utente nella scoperta del reperto, favorendo la costruzione dei contenuti attraverso tecniche di analisi e rielaborazione basate su confronti e analogie con il proprio vissuto. La **mediazione** di un professionista del museo garantisce anche la sostenibilità dell'attività dal punto di vista della tutela e della conservazione dei reperti (Fig. 5).



Fig. 5: Aquileia. Museo Archeologico Nazionale. Il nuovo allestimento museale.

## La verifica del progetto.

Nell'ambito del progetto per l'accessibilità ampliata del Museo, si ritiene opportuno prevedere modalità di verifica del livello di gradimento e delle ricadute educative della proposta. Per questo motivo sono stati predisposti alcuni sintetici **questionari di gradimento** specifici per gli utenti che sperimentano il percorso audiodescritto e i laboratori di esplorazione tattile, con lo scopo principale di cogliere e correggere eventuali problemi in tempi utili, nonché di creare un rapporto diretto e attivo con il pubblico.

---

## Museo Archeologico Nazionale di Aquileia

*Direttore:* Marta Novello

*Indirizzo:* Via Roma, 1 - 33051 Aquileia (UD)

*Sito web:* <https://www.museoarcheologicoaquileia.beniculturali.it>

*E-mail:* [museoarcheoaquileia@beniculturali.it](mailto:museoarcheoaquileia@beniculturali.it)

*Tel.:* +39 043191035

*Assistente Tecnico:*

Elena Braidotti - [elena.braidotti@beniculturali.it](mailto:elena.braidotti@beniculturali.it)

## Un percorso innovativo per visitare Paolo e Francesca alla Rocca di Gradara. Il nuovo ascensore come buona pratica per l'accessibilità.

Rosella BELLESI\*

\*Funzionario Architetto MiBACT

Parole chiave: accessibilità, sostenibilità, innovazione.

### Il percorso di visita accessibile.

Al visitatore che raggiunge Gradara balza subito all'occhio l'impianto difensivo di origine medioevale "tipo castello", secondo il quale, nel secolo XIII, la Rocca venne eretta nel punto più alto della collina, circondata dalla cinta muraria. Attualmente, l'accesso da parte del pubblico è consentito dal percorso pedonale in salita all'interno del borgo storico fino a raggiungere il Piazzale Alberta Porta Natale, poi salendo alcuni gradini varcando un ingresso si raggiunge la biglietteria e da qui, percorrendo ancora una rampa in salita, si arriva al ponte levatoio, collegamento in piano che consente di accedere nel cortile della Rocca. Il piano terra del monumento era fruibile, da parte delle persone con disabilità, limitatamente agli ambienti del Cortile e alla Cappella. Nella fase precedente all'installazione dell'ascensore al piano primo, infatti, si accedeva esclusivamente tramite una scaletta di legno a doppia rampa con l'uscita dalla scala in muratura presente sul lato del loggiato. Il progetto di "percorso di visita accessibile"<sup>1</sup>, portato ora a compimento, permette finalmente alle persone con disabilità e accompagnatori di entrare in Rocca, previo avviso al personale di custodia, da un ingresso laterale carrabile in via dei Cappuccini, fino ad arrivare all'inizio del ponte levatoio che è l'accesso comune a tutti i visitatori. Al piano terra, in prossimità della Cappella, è collocato l'ascensore che può essere utilizzato dal pubblico in salita solo fino al primo piano della Rocca e con l'accompagnamento da parte del personale di custodia. Il piano primo è area visitabile al pubblico, dove si trovano gli ambienti ricostruiti in stile nei primi del Novecento dallo Zanvettori, tra questi la Camera degli amanti Paolo e Francesca.

---

<sup>1</sup> Responsabile unico del procedimento e responsabile dei lavori Arch. Rosella Bellesi; Progetto architettonico e direzione lavori Arch. Simona Guida. Collaboratori alla contabilità e direzione operativa del cantiere Geom. Angelo Quagliani, Dott. Paolo Mazzoli - SABAP delle Marche. Progetto strutturale: Ing. Raimondo Aluigi - Studio S.A.S stp di Piobbico (PU); esecuzione dei Lavori: Impresa Sardellini Costruzioni srl di Macerata. Ascensore marca SCHINDLER.

L'ascensore consente di raggiungere anche i locali al secondo piano, ma solo al personale in servizio presso la struttura museale. L'intervento realizzato quindi, come sopra descritto, oltre a rendere accessibili i due piani della Rocca di Gradara, si inserisce in un progetto più ampio del percorso di visita accessibile dall'esterno.

### Il progetto dell'ascensore.

L'installazione dell'ascensore alla Rocca di Gradara, offre lo spunto per esporre un intervento sul tema della valorizzazione e dell'accessibilità nei luoghi della cultura, nel rispetto dell'articolo 6 del Codice dei Beni culturali (D.Lgs.42/2004) che recita: *la valorizzazione (del patrimonio culturale) consiste nell'esercizio delle funzioni e nella disciplina delle attività dirette a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio stesso, anche da parte delle persone diversamente abili, al fine di promuovere lo sviluppo della cultura. Essa comprende anche la promozione ed il sostegno degli interventi di conservazione del patrimonio culturale. In riferimento al paesaggio, la valorizzazione comprende altresì la riqualificazione degli immobili e delle aree sottoposti a tutela compromessi o degradati, ovvero la realizzazione di nuovi valori paesaggistici coerenti ed integrati.*

I luoghi della cultura per migliorare le loro condizioni di accessibilità hanno bisogno di un approfondito studio preliminare e di una progettazione finalizzata al superamento delle barriere architettoniche. Facendo una panoramica generale e semplificata delle azioni da intraprendere, esse sono: analisi preliminare delle esigenze di fruizione sia del pubblico che del personale; studio del luogo per valutarne le condizioni; scelta delle soluzioni sullabase dei più stringenti elementi della tutela e del restauro; progettazione di ogni aspetto, compreso quello strutturale; realizzazione dell'intervento; collaudo e messa in esercizio, nel caso dell'installazione dei meccanismi di sollevamento verticale.

In quest'ottica è stata affrontata la progettazione per l'inserimento dell'impianto ascensore per collegare verticalmente la Rocca, di cui si sentiva la necessità da tempo, sia per l'esigenza di agevolare l'accesso alle persone con disabilità al primo piano, sia per consentire al personale di raggiungere il secondo piano dove si trovano gli uffici e la centrale di sorveglianza. **Il nodo principale dell'intervento è stato quello di progettare un'opera che sotto l'aspetto strutturale e tecnologico fosse compatibile con l'architettura della Rocca.**

Si è scelto di posizionare l'ascensore internamente all'edificio, inserendolo a partire dal piano terra nel punto tra la Cappella e il *bookshop*, dove in tempi relativamente recenti era stata realizzata una scaletta in legno di collegamento al piano primo, in disuso perché non a norma. In questo modo si è potuto sfruttare il foro sulla volta "precostruito" che era solo da ampliare, e proseguire con la demolizione della scala, anch'essa in legno, tra il primo e secondo piano. **Si è operato nel rispetto del fabbricato storico**, attraverso scelte di mimesi con gli apparati murari: pur essendo l'ascensore caratterizzato da una struttura metallica in acciaio autonoma, non visibile, restano, infatti, a vista soltanto le porte di accesso in acciaio satinato quali elementi contemporanei per la sua riconoscibilità. Si tratta di un impianto con alimentazione elettrica, innovativo poiché privo di locale macchine, dunque con una ridotta profondità di fossa e del vano extra corsa, rispetto ai tradizionali sistemi a pistone.

Lo svolgimento dei lavori per la realizzazione dell'intervento architettonico a Gradara si può sintetizzare in cinque fasi:

Fase 1 - protezioni e puntellamenti delle volte nelle sale adiacenti, in particolare dell'opera ceramica di Andrea della Robbia presente sopra l'altare della Cappella sulla parete di confine del nuovo vano ascensore.

Fase 2 - demolizione della prima rampa della scala lineare per poter praticare lo scavo della fondazione necessaria a reggere la struttura metallica dell'ascensore.

Fase 3 - demolizione delle scale di legno fino al secondo piano e del piccolo bagno non più utilizzato.

Fase 4 - puntellamento della volta reale in muratura di cui è stato poi allargato il foro e sua necessaria cerchiatura per il rinforzo locale della struttura voltata.

Fase 5 - montaggio della struttura metallica di sostegno alla cabina dell'ascensore, che attraversa la Rocca dal piano terra al secondo piano.

Nel cantiere dei lavori del nuovo ascensore erano incluse altre opere di manutenzione straordinaria, tra le quali la sistemazione della via di fuga in caso d'incendio al piano terra dal Cortile verso la Piazza d'Armi, anch'essa migliorativa per l'abbattimento delle barriere architettoniche rispetto a quella precedente dal cortile verso l'attuale Falconeria.

Il progetto è stato realizzato dalla Direzione Regionale Musei delle Marche (ex Polo Museale delle Marche) in collaborazione con la Soprintendenza ABAP delle Marche nell'arco temporale 2017-2019, comprendente progettazione, esecuzione lavori e collaudo.

---

### Rocca Demaniale di Gradara

*Direttore e Referente per l'Accessibilità:* Isabella Di Cicco

*Indirizzo:* Piazza Alberta Porta Natale, 1 - 61012 Gradara (PU)

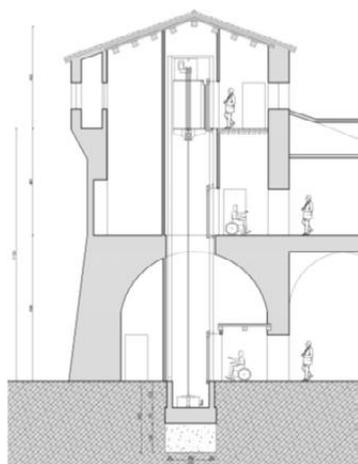
*Sito web:* [www.roccadigradara.org](http://www.roccadigradara.org).

<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

*E-mail:* [pm-mar.roccagradara@beniculturali.it](mailto:pm-mar.roccagradara@beniculturali.it)

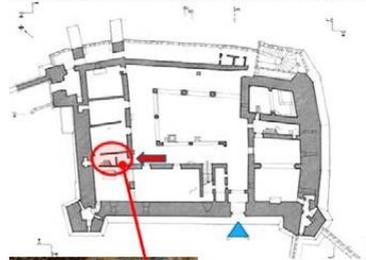
*E-mail certificata:* [mbac-pm-mar.roccagradara@mailcert.beniculturali.it](mailto:mbac-pm-mar.roccagradara@mailcert.beniculturali.it)

*Tel.:* +39 0541 964181



Gradara (PU). Rocca Demaniale di Gradara. Sezione del monumento con l'inserimento del vano ascensore e percorso di accesso.

L'ASCENSORE E' UBICATO AL PIANO TERRA PRIMA DELL'INGRESSO ALLA CAPPELLA



Si è scelta questa posizione perché esisteva già il piccolo vano con una scaletta lignea di collegamento al primo piano, di nessun valore storico e non più utilizzata, che poteva essere demolita sfruttandone il foro di passaggio nella volta già praticato in passato

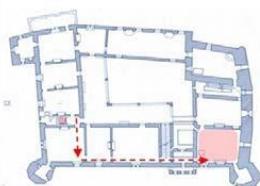


Gradara (PU). Rocca Demaniale di Gradara. Piano terra del monumento con indicazione del vano ascensore.



PIANO PRIMO:

Percorso che dall'ascensore conduce alla "Camera di Francesca"



Gradara (PU). Rocca Demaniale di Gradara. Primo piano del monumento con indicazione del vano ascensore e del percorso per la "Camera di Francesca".

## Quattro anni di Museo Liquido: i buoni frutti della progettazione nel Museo Archeologico Nazionale di Cagliari.

Manuela PUDDU\*,

Federica DORIA\*\*, Lara SARRITZU\*\*\*, Anna Maria MARRAS\*\*\*\*

\*Direttore Museo Archeologico Nazionale di Cagliari MIBACT

\*\*Funzionario Archeologo MIBACT

\*\*\*Assistente Tecnico MIBACT

\*\*\*\*Archeologo - Ricercatore Universitario

Parole chiave: accessibilità, diritti, LIS, esposizione tattile, virtuale, sostenibilità, progettazione partecipata.

### Premessa.

La *Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità* (primo grande trattato sui diritti umani del XXI secolo), adottata ormai nel 2006, dedica un articolo specifico, il 30, alla partecipazione alla vita culturale. In particolare, gli Stati Parti, alle persone con disabilità devono *garantire l'accesso a luoghi di attività culturali, come teatri, musei, cinema, biblioteche...* Ma soprattutto, continua l'articolo, *prenderanno misure appropriate per dare alle persone con disabilità l'opportunità di sviluppare e realizzare il loro potenziale creativo, artistico e intellettuale, non solo a proprio vantaggio, ma anche per l'arricchimento della società*<sup>1</sup>.

È alla luce di questi principi, in modo particolare nella convinzione che solo dalla partecipazione di tutte le componenti della società si possa ottenere un arricchimento culturale destinato a tutti, che il Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, nel 2014, ha partecipato all'iniziativa **Cultura senza ostacoli**, promossa dalla ex Direzione generale per la Valorizzazione del Patrimonio Culturale del MIBACT, e ha elaborato il progetto del **Museo Liquido**.

1. *Convenzione sui diritti delle persone con disabilità*, Articolo 30: *Partecipazione alla vita culturale, alla ricreazione, al tempo libero e allo sport*. (1) Gli Stati Parti riconoscono il diritto delle persone con disabilità a prendere parte su base di eguaglianza con gli altri alla vita culturale e dovranno prendere tutte le misure appropriate per assicurare che le persone con disabilità: (a) godano dell'accesso ai materiali culturali in formati accessibili; (b) abbiano accesso a programmi televisivi, film, teatro e altre attività culturali, in forme accessibili; (c) abbiano accesso a luoghi di attività culturali, come teatri, musei, cinema, biblioteche e servizi turistici, e, per quanto possibile, abbiano accesso a monumenti e siti importanti per la cultura nazionale. (2) Gli Stati Parti prenderanno misure appropriate per dare alle persone con disabilità l'opportunità di sviluppare e realizzare il loro potenziale creativo, artistico e intellettuale, non solo a proprio vantaggio, ma anche per l'arricchimento della società. [...]

Oggi, a distanza di quattro anni dalla sua inaugurazione, avvenuta nel 2016, possiamo affermare che i risultati sono stati percepiti dal pubblico come un atto di rispetto e amore verso i visitatori stessi, che spesso lasciano commenti in tal senso sui *social media* e nel registro delle firme, specialmente quando le stesse persone hanno avuto modo di fare il confronto con visite precedenti a questa piccola “rivoluzione”, che ha interessato tutto il piano terra del Museo (il c.d. percorso cronologico) e a seguire i rimanenti piani espositivi.

### Il progetto “Museo Liquido”.

Il progetto del Museo Liquido<sup>2</sup> nasce nel 2014 grazie al concorso *on-line* “Cultura Senza Ostacoli”. Si ispira al concetto di liquidità della società attuale, elaborato dal sociologo Zygmunt Bauman, ma la liquidità è intesa positivamente: per un museo, infatti, essere liquido, quindi “instabile” e “fragile” rispetto al cambiamento continuo della società, è un aspetto positivo, che ne caratterizza la sua identità “viva” e sociale.

Un museo liquido è un museo che prende le forme dei propri visitatori sia reali che virtuali: per questo è accessibile sotto molteplici punti di vista e pronto a cambiare tecnologie e modalità di accoglienza e di comunicazione.

Il progetto segue le indicazioni dettate dal *design for all* e si impegna strutturalmente a rispondere ai punti fondamentali indicati dal MiBACT in materia di accessibilità<sup>3</sup>: orientamento, punti di riferimento, segnaletica, mappe, superamento delle distanze, superamento dei dislivelli, fruizione delle unità ambientali e delle attrezzature, rampe.

Il primo elemento innovativo del Museo Liquido riguarda la consapevolezza che la liquidità della tecnologia<sup>4</sup> e della società non solo aiuta il museo a essere più accessibile, ma soprattutto è il timone che lo guida nella predisposizione degli investimenti e nella scelta delle soluzioni adottate, in un’ottica di **rinnovamento continuo**.

Il secondo elemento è stato la declinazione del **concetto di accessibilità** sotto diversi aspetti, per i quali sono state realizzate apposite soluzioni:

1. **Fisico**: abbattimento delle barriere strutturali e semplificazione della visita tramite la predisposizione di nuove sedute, sedie con ruote, bastoni anti fatica e l’installazione di un nuovo servoscala che ha reso il museo accessibile in ogni sua parte.
2. **Sensoriale**: creazione di nuovi percorsi e di modelli tattili stampati in 3D<sup>5</sup>,

predisposizione di pannelli tattili e di una mappa tattile con la planimetria di tutto il complesso della Cittadella dei Musei e un **video introduttivo in LIS** (lingua dei segni italiana) con sottotitoli, sia in italiano che in inglese.

2 Il gruppo di progettazione era costituito da: Anna Maria Marras, Donatella Mureddu, allora direttrice del museo, Maria Gerolama Messina ed Elena Romoli. Marras, Messina, Mureddu, Romoli 2016.

3 [https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1311244354128\\_plugin-LINEE\\_GUIDA\\_PER\\_IL\\_SUPERAMENTO DELLE\\_BARRIERE\\_ARCHITETTONICHE.pdf](https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1311244354128_plugin-LINEE_GUIDA_PER_IL_SUPERAMENTO DELLE_BARRIERE_ARCHITETTONICHE.pdf)

4 Marras 2019 pagg. 40-52.

5 L’acquisizione degli oggetti in 3D è stata fatta dal CRS4, i modelli 3D dal *Fablab* di Sardegna Ricerche.

3. **Cognitivo**: revisione dell’apparato grafico e didascalico<sup>6</sup>, traduzione in inglese di pannelli e didascalie, realizzazione di una *brochure* di orientamento per il visitatore e elaborazione delle “storie sociali”<sup>7</sup> del museo con una piccola guida accessibile intitolata **Alla scoperta del passato** e due pannelli per bambini. Di questi, uno consiste in una mappa semplificata del museo, l’altro illustra i modi di comportamento e le regole sociali da seguire durante la permanenza al museo, in modo da educare al rispetto che merita un luogo adibito alla cultura e alla conoscenza.

4. **Formativo**: offerta di corsi di formazione appositi per il personale del museo (un corso sull’accoglienza ai visitatori<sup>8</sup>, uno su *Wikipedia*, uno sulle tecnologie 3D, uno sulla LIS e altri in collaborazione con associazioni locali).

5. **Digitale**: predisposizione di diversi supporti multimediali, come il tavolo interattivo (Fig. 1), il *monitor* e i visori, per la fruizione di contenuti realizzati appositamente (*tour* virtuali, video 360°, ricostruzioni 3D). È stato sviluppato e messo *on-line*, secondo le indicazioni dell’Agenzia Italiana per il Digitale (AGID)<sup>9</sup>, il sito *web* del Museo<sup>10</sup> (Fig. 2): al suo interno, oltre a una specifica sezione dedicata all’accessibilità, sono presenti una mappa interattiva che geolocalizza i reperti del museo e una *Digital Library* delle collezioni. Si sono inoltre attivati i canali *YouTube* e *Sketchfab*<sup>11</sup> (Fig. 3) del Museo per condividere *on-line* molti dei contenuti realizzati, al fine di renderli accessibili “a tutti”.



Fig. 1: Cagliari. Museo Archeologico Nazionale. Tavolo “multitouch”.



Fig. 2: Cagliari. Museo Archeologico Nazionale. Sito web del museo.



Fig.3: Cagliari. Museo Archeologico Nazionale. Modello 3D condiviso sui canali YouTube e Sketchfab.

6 L’aspetto grafico è stato curato dallo studio AJF/ dell’architetto Jari Franceschetto e da Marinella Olla, mentre Elisabetta Pala si è occupata della revisione testuale e della traduzione di pannelli e didascalie, si veda Pala 2014, pagg. 411-436. Nell’ultima fase del progetto hanno collaborato anche Lara Porcella e Vito Punzi. Nella realizzazione del progetto è stato fondamentale sia il contributo del personale del museo, sia la collaborazione con le associazioni locali, tra cui si segnalano ABC e Peter Pan.

7 Sono testi particolari, scritti secondo specifici criteri, che descrivono in modo chiaro, conciso e preciso una situazione, un’abilità, un risultato o un concetto rivolti alle persone con disturbi dello spettro autistico.

8 Tenuto dalla Prof.ssa Cristina Cabras del Dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia dell’Università di Cagliari.

9 Linee Guida di *design* per i siti *web* della PA <https://www.agid.gov.it/it/agenzia/stampa-e-comunicazione/notizie/2015/11/21/online-linee-guida-design-i-siti-web-pa>

10 <https://museoarcheocagliari.beniculturali.it>

11 <https://sketchfab.com/museoarcheocagliari>

Il progetto è inoltre sostenuto da una precisa strategia comunicativa con la creazione di un nuovo logo e di una grafica coordinata, per un'identità visiva del sito.

Il Museo liquido si pone come un modello replicabile, scalabile e sostenibile e predisposto al cambiamento, un modello che può essere adattato alle diverse realtà museali, prendendo le forme del museo e dei suoi visitatori, che sono elementi liquidi e in movimento.

### Il Museo Liquido nel corso degli anni.

Il percorso progettuale del Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, mirato all'ampliamento del concetto di accessibilità - non solo fisica, ma anche sensoriale e cognitiva - ha le sue radici nell'attenzione che a tali tematiche è stata data fin dall'apertura del Museo nella attuale sede presso la Cittadella dei Musei. Fin dal 1993, infatti, la Direzione del Museo si era posta l'obiettivo di offrire una valida divulgazione scientifica anche ai visitatori non vedenti: a tal fine venne allestita una specifica sezione espositiva, costituita da una serie

di reperti originali e in ottimo stato di conservazione, da offrire all'esperienza tattile dei visitatori non vedenti, così che potessero raggiungere un coinvolgimento soddisfacente all'interno dell'esperienza museale.

Continuano regolarmente tutt'oggi le visite tattili (ma a disposizione di tutti i visitatori, su prenotazione), consistenti in una visita guidata mediante un percorso studiato, che offre un arricchimento attraverso i reperti presentati con descrizioni di forma e di colore, ma anche tramite le storie che ad essi si collegano.

Sulla strada tracciata dal progetto *Museo Liquido* si è proceduto, negli anni successivi, alla revisione delle didascalie e dei pannelli di altri due piani del Museo, in modo da rendere l'apparato informativo nella sua interezza il più possibile accessibile a tutti i visitatori.

Contestualmente, si sta proseguendo con la traduzione in lingua inglese delle didascalie, al fine di abbattere anche le barriere linguistiche che precludevano l'adeguata fruizione del museo da parte dei visitatori stranieri.

Un altro aspetto rilevante è costituito dall'accessibilità rivolta ai visitatori sordi. In occasione della mostra dedicata a S. Efsio, nel 2018, sono state previste delle visite guidate in LIS della mostra.

Nel 2019 è stata installata, dalla Regione Autonoma della Sardegna, la postazione multimediale denominata "*Virtual Archaeology*", che offre al visitatore la possibilità di intrattenersi al Museo con contenuti scientifici particolari, come ricostruzioni virtuali, modelli tridimensionali e un videogioco tridimensionale a tema. In tal modo anche i visitatori più giovani hanno la possibilità di apprendere in maniera più divertente durante la loro visita.

È inoltre possibile effettuare un **tour archeologico "virtuale"**: attraverso l'utilizzo dei visori VR, il visitatore viene accompagnato da una guida esperta ad esplorare alcuni tra i più importanti siti archeologici della Sardegna, presentati mediante panorami a 360° e ricostruzioni virtuali tridimensionali. In tale maniera, il Museo offre la possibilità all'utente di effettuare una visita diversa dal solito e per alcuni aspetti maggiormente coinvolgente, che costituisce per molti un'esperienza nuova e divertente.



Fig. 4: Cagliari. Museo Archeologico Nazionale. Google Action museale "L'apprendista archeologa".

In tal modo è, infatti, possibile conoscere alcuni tra i siti che hanno restituito i reperti visibili nelle sale del Museo e sensibilizzare allo stesso tempo il pubblico per quanto concerne l'importanza e la notevole ricchezza del patrimonio culturale della Sardegna, stimolando anche una eventuale futura visita dei siti presentati. Nel 2019, infine, è stata realizzata una *Google Action* museale multilingua, chiamata **L'apprendista archeologa**<sup>12</sup> (Fig. 4), disponibile attraverso *smart speaker*, *wearables* e altri dispositivi mobili.

Si tratta di un *quiz*, vocale e scritto, rivolto non solo a chi ha disabilità visive o uditive, ma a tutto il pubblico, attuale e potenziale, per introdurre all'archeologia del Museo e della Sardegna attraverso alcuni luoghi e oggetti rappresentativi.

Il *quiz* permette di giocare con due argomenti, "Mont'e Prama" e "Museo archeologico", e due livelli di difficoltà, apprendista o specialista.

### Un museo liquido ai tempi dell'emergenza sanitaria del Coronavirus.

L'importanza tributata ai valori dell'accessibilità dal Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, grazie anche al lavoro fatto con il progetto **Museo Liquido**, è testimoniata altresì dalle attività portate avanti sui canali di comunicazione "virtuali": fin dal 2014 il Museo è presente *on-line* con il suo *blog* e sui principali *social network* (*Facebook*, *Twitter* e *Instagram*), dove propone **rubriche e approfondimenti** sulle collezioni museali.

La situazione di emergenza, che a partire dall'8 marzo 2020 ha portato alla chiusura di tutti i luoghi della cultura in Italia, ha costretto anche i musei a ripensare la propria attività. Il Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo ha promosso quella che è probabilmente la più rilevante campagna di comunicazione *on-line* degli ultimi anni, che va sotto l'*hashtag* "**#iorestoacasa**". Il tema **#iorestoacasa** è stato declinato nei modi più diversi, ma rimane il comune denominatore di tutte le iniziative di questo periodo emergenziale. Il Museo Archeologico Nazionale di Cagliari ha aderito *in toto* alla campagna, rafforzando la propria comunicazione *on-line* e proponendo nuove rubriche e contenuti, nell'intento di raggiungere i fruitori più lontani, uscendo dalle mura del Museo ed "incontrandoli" direttamente nelle loro case.

Ogni giorno il Museo accompagna virtualmente il suo pubblico alla scoperta dei reperti, attraverso alcuni approfondimenti e un racconto a puntate del percorso espositivo, tramite l'*hashtag* "**#vetrineaperte**" su *Facebook*. Su *Twitter* e *Instagram* sono in scena, con l'*hashtag* "**#racconti**", le storie celate dietro i ritrovamenti antichi e moderni.

<sup>12</sup> Il link all'Apprendista Archeologa [https://assistant.google.com/services/a/uid/0000006b7dc0b5a9?hl=it\\_it](https://assistant.google.com/services/a/uid/0000006b7dc0b5a9?hl=it_it)

I reperti piccoli e preziosi, che normalmente non sono molto “leggibili” nelle vetrine o che sono conservati nei depositi, sono i protagonisti dell’appuntamento settimanale con “#piccoliogettigrandebellezza”.

Da inizio aprile 2020 una nuova rubrica dal titolo “#oggettidicasa” ha preso l’avvio per raccontare i reperti legati alle attività domestiche e conoscere gli aspetti della vita quotidiana nell’antichità, dal Neolitico fino all’Età romana.

Ai bambini, il Museo ha dedicato una grande attenzione con un’area **gioco/disegno** allestita nella prima sala espositiva con pastelli e matite e le immagini da colorare di alcuni dei reperti archeologici più conosciuti. Durante il *lockdown*, tali disegni sono stati resi disponibili *on-line* perché, anche da casa, i bambini potessero divertirsi a colorare dee madri, vasi, gioielli, capitribù, guerrieri e altri bronzetti nuragici. Inoltre, in occasione della Giornata Mondiale per la Consapevolezza sull’Autismo, è stata resa scaricabile, tramite il sito *web*, la **guida illustrata accessibile** del Museo “**Alla scoperta del passato**”.

Il Museo di Cagliari ha anche partecipato a “#L’Italia Chiamò”, la grande maratona solidale finalizzata alla raccolta fondi per il Dipartimento Nazionale Protezione Civile, organizzata sul canale *YouTube* del MBACT, con un video in lingua LIS sul complesso statuario di Mont’e Prama.

A partire dal 3 aprile 2020, inoltre, il Museo ha aperto i suoi quattro piani in modalità di **visita virtuale**. I visitatori hanno la possibilità di ripercorrere le sale espositive, attraverso la navigazione all’interno di 15 immagini a 360° e di appassionarsi alla storia della Sardegna, dal Neolitico Antico all’anno Mille rimanendo nelle loro case.

Il progetto nasce da un accordo tra la Direzione Regionale Musei Sardegna e la società “Teravista”, in collaborazione con il Dipartimento dei Beni Culturali - Università degli Studi di Padova. Il *tour* del Museo verrà presto implementato con la visualizzazione dei modelli 3D degli oggetti più importanti presenti nelle vetrine.

Il Museo parteciperà, infine, anche alla prossima edizione straordinaria della **Biennale ArteInsieme**, promossa dal Museo Tattile Statale “Omero” di Ancona, al grido di: *#laculturanon dimenticanessuno*, con la creazione di contenuti audio accessibili che verranno pubblicati con cadenza settimanale sui canali *social* e distribuiti alle associazioni del territorio.

### Una lunga strada per un museo sempre più inclusivo.

Lo stato di emergenza che nella primavera 2020 ha portato alla chiusura fisica dei musei, ha dimostrato una volta di più quanto sia importante percorrere nuove strade per avvicinare i contenuti dei musei alla collettività. Solo attraverso l’aspirazione alla massima accessibilità è possibile perseguire quella finalità di promozione dello sviluppo della cultura che dall’art. 9 della Costituzione Italiana si riverbera su tutta la società. È per mettere il Museo Archeologico Nazionale di Cagliari al servizio della società e del suo sviluppo, che il progetto *Museo Liquido* ha dato inizio ad una azione di rinnovamento, che continua ancora oggi e continuerà negli anni a seguire.

## Bibliografia e sitografia

### Apprendista Archeologa:

[https://assistant.google.com/services/a/uid/0000006b7dc0b5a9?hl=it\\_it](https://assistant.google.com/services/a/uid/0000006b7dc0b5a9?hl=it_it)

Marras A. M. (2019) *Accessibilità e digitale in Web Strategy museale Monitorare e progettare la comunicazione culturale nel web*, DOI 10.5281/zenodo.3547148. pagg. 40-52.

Marras A.M., Messina M.G., Mureddu D., Romoli E. (2016), *A Case Study of an Inclusive Museum: The National Archaeological Museum of Cagliari Becomes “Liquid”*, in Borowiecki K., Forbes N., Fresa A. (eds), *Cultural Heritage in a Changing World*, Springer, Cham.

Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale:

[https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1311244354128\\_plugin-LINEE\\_GUIDA\\_PER\\_IL\\_SUPERAMENTO DELLE\\_BARRIERE\\_ARCHITETTONICHE.pdf](https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1311244354128_plugin-LINEE_GUIDA_PER_IL_SUPERAMENTO DELLE_BARRIERE_ARCHITETTONICHE.pdf)

Linee guida di *design* per i siti *web* della PA di AGID:

<https://www.agid.gov.it/it/agenzia/stampa-e-comunicazione/notizie/2015/11/21/online-linee-guida-design-i-siti-web-pa>

Pala E., 2014, *MusArC project: la comunicazione al Museo Archeologico Nazionale di Cagliari. Work in progress*, in Quaderni della Soprintendenza 25/2014, pagg. 411-436

Profilo *Sketchfab* del Museo Archeologico Nazionale di Cagliari <https://sketchfab.com/museoarcheocagliari>

---

## Museo Archeologico Nazionale di Cagliari

*Direttore ad interim:* Manuela Puddu

*Indirizzo:* Piazza Arsenale, 1 - 09124 Cagliari

*Sito web:* <http://museoarcheocagliari.beniculturali.it/>

*E-mail:* pm-sar.museoarcheo.cagliari@beniculturali.it

*Tel.:* +39 070 60518239

*Responsabile Accessibilità:*

Lara Sarritzu - lara.sarritzu@beniculturali.it - +39 070 60518239

*Funzionario Archeologo Responsabile del Servizio Educativo:*

Federica Doria - federica.doria@beniculturali.it - +39 070 60518239

## Musei Garibaldini di Caprera: proposte per un'accessibilità totale.

Luciano CANNAS\*

\*Funzionario Responsabile del Compendio Garibaldino MIBACT

Parole chiave: sostenibilità, innovazione, progettazione partecipata.

### **Premessa.**

Giuseppe Garibaldi si stabilì a Caprera, trasformando parte del territorio dominato da rocce e macchia mediterranea in un'autosufficiente azienda agricola caratterizzata da vigne, frutteti, pozzi, stalle e mulini e scegliendo poi di vivere gli ultimi anni della sua vita in quello che elesse come suo *buen retiro*.

### **Il Museo.**

I cimeli presenti nella dimora evidenziano alcuni lati intimi poco descritti nei libri di storia, forse perché in contrasto con la sua figura di "Eroe". Tra questi, gli oggetti legati all'artrite reumatoide con la quale Garibaldi ha dovuto fare i conti sin da giovane e, poiché degenerativa, in maniera più frequente negli ultimi anni di vita, costringendolo a fare uso costante di ausili, prima stampelle, poi bastoni da passeggio e infine carrozzine, lettini e poltrone ortopediche: moderni congegni meccanici regolabili, anche costruiti su misura, che facilitavano i movimenti limitati e ne attenuavano le sofferenze. Gli ambienti stessi della casa furono riadattati in funzione delle sue ridotte capacità motorie.

### **I Luoghi.**

Il Compendio Garibaldino e il Memoriale "Giuseppe Garibaldi" fanno parte dei Musei Garibaldini di Caprera. Si tratta di siti museali di diversa tipologia architettonica, entrambi edificati in origine per funzionalità diverse dall'attuale fruizione culturale: la prima è la "casa" di Giuseppe Garibaldi, edificata sul terreno acquisito nel 1856, che costituì un punto di riferimento costante tra un viaggio e l'altro e che scelse per trascorrervi l'ultima fase della sua esistenza; la seconda si trova all'interno del Forte Arbuticci costruito intorno al 1895, punto di forza del sistema difensivo costiero.

Il Compendio Garibaldino è costituito da un complesso di corpi edificati dall'eroe di pertinenza della tenuta agricola di Giuseppe Garibaldi, di cui egli si occupò direttamente e personalmente. La *prima abitazione* di tre vani, posizionata nella parte sud del cortile, fu l'unica struttura presente prima del suo arrivo nell'isola, venne recintata con un muro per proteggere le colture dagli animali selvatici e infine successivamente fu edificata l'attuale "*casa bianca*". È questa una dimora dall'architettura semplice, realizzata con stanze comunicanti, distribuite intorno ad un piccolo disimpegno senza finestre, destinato alla scala di accesso alla terrazza che domina tutto l'arcipelago. Attorno alla "*casa bianca*" e alla prima abitazione, si possono individuare altri edifici: la *stalla*, la *casa di ferro*, il *mulino vecchio* e il *mulino nuovo*, la *guardia d'onore* edificata per il controllo militare dell'*area sepolcrale* diventata Monumento Nazionale nel 1890.

Il Compendio è divenuto museo il 3 gennaio 1976, passando sotto la competenza del Polo museale della Sardegna, ora Direzione regionale dei musei della Sardegna, in forza del D.M. 23 dicembre 2014.

La visita è attualmente prevista per gruppi accompagnati dai dipendenti museali lungo tutto il percorso. L'itinerario prevede la partenza dalla *guardia d'onore*, nei pressi della biglietteria, prosegue, passando dal cortile antistante il *nuovo mulino*, l'ampia area con al centro l'*albero di Clelia*, verso la *stalla* per continuare all'interno degli ambienti domestici della "*casa bianca*". Una volta ritornati all'esterno, la visita prosegue in direzione dell'uscita, percorrendo le *sepulture* della famiglia e, a lato dell'*oliveto*, il locale dove sono conservate le *barche*. La tipologia architettonica stessa degli ambienti costruiti il tracciato esterno che si sviluppa seguendo le diverse pendenze del terreno, non consentono a tutti la completa fruibilità del bene.

A circa 4 km dalla "*casa bianca*" dell'Eroe dei due mondi si erge il Forte Arbuticci, un'antica fortezza difensiva costruita intorno al 1895 sotto il regno dei Savoia, che è rimasta attiva fino alla seconda guerra mondiale. La fortificazione militare, che occupa un'area di 24.370 mq, è stata restaurata in occasione delle celebrazioni dei 150 anni dell'Unità d'Italia e trasformata in Memoriale "Giuseppe Garibaldi" nel 2012, primo museo in Italia interamente dedicato ad una figura storica. Dopo un primo verbale preliminare del dicembre 2013, il 7 maggio 2014 il museo è stato formalmente consegnato dall'Agenzia del Demanio, quale immobile di proprietà dello Stato destinato all'uso governativo, al Ministero dei Beni e Attività Culturali. Il Museo è dotato di un gran numero di **attrezzature multimediali e interattive** ed ospita una collezione di oggetti legati a Garibaldi e al periodo risorgimentale.

### Il percorso museale.

Il percorso museale è organizzato in diverse aree espositive che occupano le "casermette", dislocate negli ambienti ricavati con il restauro del Forte. Si tratta di quattro corpi di fabbrica entro cui l'esposizione è scandita narrativamente secondo un percorso cronologico che va dalla giovinezza di Garibaldi, marinaio nizzardo affascinato dalle idee di Mazzini, agli ultimi anni a Caprera. Il visitatore può così seguire la storia dell'eroe dei due mondi lungo tutto il percorso della sua avventura umana, politica e militare, grazie a una **ricca grafica illustrata, ad ambienti multimediali, a suggestioni sonore visive**, oltre ad una ampia selezione di oggetti per l'esplorazione tattile.

La recente costituzione del museo ha permesso di **garantire l'accessibilità fisica** della parte espositiva all'interno delle "casermette", ma il percorso lungo le mura e le terrazze del Forte non consente a tutti i visitatori di godere del panorama unico che da lì si apre, per la presenza lungo il tragitto di gradini.

### Strategie.

Nel corso degli anni, i due musei hanno aderito alle iniziative internazionali inerenti alle tematiche legate ai diritti delle persone con disabilità. In occasione delle "Giornate Internazionali della Disabilità" nel corso degli anni sono state coinvolte scuole, cooperative sociali, Associazioni *onlus*, Croce Rossa italiana e sono state organizzate attività dedicate, condivise con il territorio<sup>1</sup>.

Altri momenti, come ad esempio la "Passeggiata nella bellezza" tenuta il 10 giugno 2018, hanno contribuito a mettere in luce le tematiche legate all'accessibilità del sito, alle barriere presenti nel percorso, alle difficoltà di accesso e di percorrenza.

Da queste esperienze e dall'analisi delle situazioni di natura gestionale del sito è stato elaborato un programma di interventi. La direzione intrapresa può essere distinta in tre diverse azioni aventi come oggetto le barriere fisiche, il coinvolgimento di utenti all'interno dei percorsi museali, la partecipazione di interlocutori lontani dal territorio.

Nell'ambito del finanziamento "Grandi progetti beni culturali"<sup>2</sup> è stato avanzato **un progetto di intervento del Nuovo Mulino del Compendio Garibaldino**. La **proposta** prevede tra l'altro il **modellamento del terreno per consentire l'accessibilità** del percorso di avvicinamento all'edificio, l'eliminazione dei gradini presenti in coincidenza con l'accesso, l'eliminazione delle disomogeneità nella pavimentazione antistante il frantoio e l'introduzione di un **nuovo sistema di illuminazione**. Si tratta di un prototipo da seguire per i successivi interventi di eliminazione delle barriere architettoniche che prevedono la modellazione del terreno per uno sviluppo dolce del dislivello pedonale nei pressi del *locale barche*, in coincidenza dell'ingresso alla *stalla*; lo studio di percorsi alternativi per l'accesso alla *casa di ferro*, la *casa di legno* e l'uscita dalla *casa bianca*; la lavorazione del granito di pavimentazione del percorso pedonale; l'introduzione di un nuovo sistema di illuminazione all'interno del percorso (dal dicembre 2019 sono già stati sostituiti i punti luce nella "*casa bianca*").

<sup>1</sup> Istituita nel 1993 a livello europeo e nel 2008 a livello internazionale, la "Giornata Internazionale dei diritti delle persone con disabilità" è stata l'occasione per affrontare sotto vari aspetti il tema delle disabilità. Nel 2012 presso il Compendio Garibaldino si è tenuta la manifestazione "Un giorno all'anno tutto l'anno" che ha coinvolto le persone con disabilità attraverso canti e inni che hanno accompagnato le varie tappe della storia dell'Unità d'Italia. I ragazzi dell'I.C. "G.B. Fabio" hanno preso parte ad una gara di *karaoke*. Sempre presso il Compendio nel 2014, sono state coinvolte associazioni locali come la Cooperativa sociale "Mimosa", i ragazzi della scuola dell'I.C. "G.B. Fabio" di La Maddalena, l'associazione "Tersicore - Danze e Tradizioni", "l'Associazione Nazionale Veterani e Reduci Garibaldini". Per l'occasione è stata bandita una gara di fotografia sul tema della disabilità. Nel 2018 si è tenuto un incontro con visitatori non udenti provenienti dalla Brianza. È stata per questi pubblici l'occasione per visitare il museo per la prima volta, con l'ausilio di una operatrice specializzata nella Lingua dei Segni Italiana (LIS).

<sup>2</sup> Il progetto si riferisce al D.M. 29/09/2017 ed al relativo elenco allegato, con il quale è stato finanziato l'intervento di "Valorizzazione del Compendio Garibaldino" di Caprera, nel comune di La Maddalena (SS), per l'importo complessivo di € 1.000.000,00.

Gli interventi previsti si pongono “quindi” come obiettivo quello di migliorare la sicurezza durante la visita per tutti, non solo per i visitatori con disabilità.

Per garantire l’accompagnamento dei gruppi nel Compendio Garibaldino si sta realizzando un **totem touch screen** nei pressi della biglietteria ed un sistema di **pannelli e didascalie** descrittive degli ambienti visitati. È stata inoltre prevista una serie di leggii posizionati lungo il percorso, con la funzione di informare e orientare il visitatore<sup>3</sup>.

In aggiunta a questo primo livello di informazioni, sono stati previsti ulteriori livelli di **approfondimento attraverso tecnologia QRcode** al quale il visitatore può accedere con il proprio *smartphone*. Con il proprio dispositivo infatti è consentito **leggere contenuti** in italiano e in inglese sugli ambienti, su alcuni cimeli esposti oltre **che ascoltare o accedere ai filmati in LIS**. Tale opportunità sarà possibile già dall’estate 2020 per il Compendio, mentre è in programma per il Memoriale dal 2021. Inoltre, sono state previste per il 2021 le **mappe fisse tattili-visive** che conterranno accorgimenti aggiuntivi per la lettura dello spazio, anche da parte delle persone con disabilità visiva.

A partire dalla necessità di aggiornare il vecchio sito *internet* del Compendio e di comprendere anche il Memoriale nella pagina, è stata programmata una diversa **strategia di comunicazione**, che non si pone solo l’obiettivo di informare i visitatori sugli orari di apertura e dei servizi offerti nei musei, ma che mira soprattutto ad ampliare la conoscenza del patrimonio. È stata così organizzata una nuova campagna denominata **Dove la storia è bellissima** incentrata sul personaggio di Giuseppe Garibaldi e sull’incomparabile bellezza dell’isola di Caprera e dell’arcipelago di La Maddalena.

Sono stati predisposti alcuni video e immagini che mostrano il territorio, gli oggetti conservati nei musei e che raccontano aneddoti e curiosità che hanno contraddistinto la vita di Giuseppe Garibaldi. È stato elaborato un nuovo logo, una nuova struttura delle pagine *Facebook* e *Twitter* e il nuovo canale *Instagram* con l’obiettivo avvicinare gli utenti distanti dal territorio.

Il nuovo sito [garibaldicaprera.beniculturali.it](http://garibaldicaprera.beniculturali.it) presenta una sezione dedicata appositamente alla didattica e ai laboratori in cui sarà possibile accedere alla documentazione delle attività svolte dalle scuole, all’archivio fotografico delle visite a Caprera di personaggi illustri, ed inoltre consentirà di scaricare *ebook* di testi storici e creare un dialogo con l’utenza attraverso una galleria fotografica di immagini e informazioni provenienti dagli antenati garibaldini.

<sup>3</sup> Il programma è parte integrante dell’affidamento di incarico a *HQ Media* del novembre 2019 che prevede l’Allestimento Multimediale e l’installazione di pannelli illustrativi.

## Bibliografia

Decreto Ministero per i beni e le attività culturali del 28 marzo 2008 - *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale*, Gazzetta Ufficiale n. 114 del 15 maggio 2008.

Da Milano, Sciacchitano 2015: C. Da Milano, E. Schiacchitano, *Linee guida per la comunicazione nei musei: didascalie e pannelli*, Roma, Quaderni della valorizzazione - Nuova Serie 1 - MBACT Direzione generale Musei, 2015.

Donati 2016: L. Donati (a cura di), *La Casa di Garibaldi a Caprera*, La Maddalena (SS), Paolo Sorba Editore, 2016.

AA.VV. *Garibaldi oltre il mito. L’azienda agricola di Caprera*, La Maddalena (SS), Paolo Sorba Editore, 2016.

*Military landscapes. Atti del convegno internazionale. Scenari per il futuro del patrimonio militare*, D. R. Fiorino (a cura di), Milano, Skira, 2017.

- Circolare n.26 del 25 luglio 2018 - *Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici - Gruppo di lavoro per la redazione di provvedimenti anche a livello normativo inerenti il superamento delle barriere culturali, cognitive e psicosensoriali nei luoghi della cultura di competenza del MiBAC aperti al pubblico e nella fattispecie musei, monumenti, aree e parchi archeologici (D.D.G. rep. n. 582 del 27.06.2017).*

---

## Compendio Garibaldino di Caprera

*Direttore:* Giannina Granara

*Indirizzo:* Isola di Caprera - 07024 Comune di La Maddalena (SS)

*Sito web:* [www.garibaldicaprera.beniculturali.it](http://www.garibaldicaprera.beniculturali.it)

*E-mail:* pm-sar.museigaribaldi.caprera@beniculturali.it

*E-mail certificata:* mbac-pm-sar@mailcert.beniculturali.it

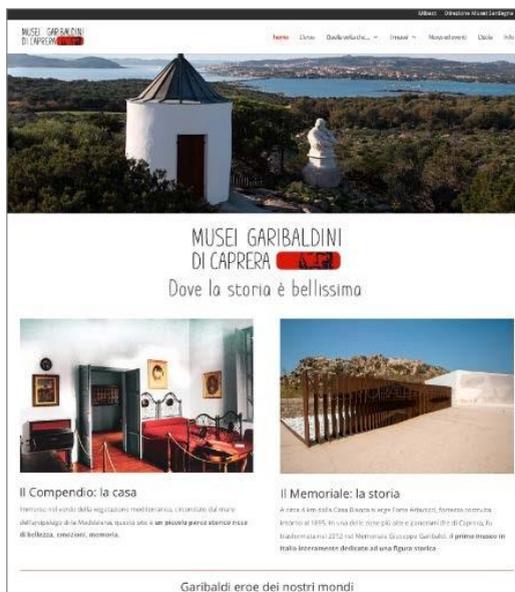
*Tel.:* +39 0789 727162

*Funzionario Responsabile dei Musei:*

Luciano Cannas - [luciano.cannas@beniculturali.it](mailto:luciano.cannas@beniculturali.it)

*Responsabile per l’Accessibilità:*

Francesca Moro - [francesca.moro@beniculturali.it](mailto:francesca.moro@beniculturali.it)



La Maddalena (SS) Isola di Caprera. Compendio Garibaldino. Sito web del museo.



La Maddalena (SS) Isola di Caprera. Compendio Garibaldino. Visite guidate "su misura".

La Maddalena (SS) Isola di Caprera. Compendio Garibaldino. App del Museo.



La Maddalena (SS) Isola di Caprera. Compendio Garibaldino. Il nuovo percorso per il superamento delle barriere architettoniche.

## Tutti dappertutto. I Musei Reali di Torino accessibili.

Enrica PAGELLA\*  
Rossella ARCADI\*\*, Simona CONTARDI\*\*, Valentina FAUDINO\*\*  
Giorgia CORSO\*\*\*

\*Direttore dei Musei Reali di Torino M/BACT

\*\*Funzionario Archeologo M/BACT

\*\*\*Funzionario Storico dell'Arte M/BACT

Parole chiave: accessibilità fisica, sensoriale, cognitiva, progettazione partecipata, innovazione, monitoraggio, transversalità.

### Fisicamente accolti. Il progetto "Tutti dappertutto".

Il grande complesso dei Musei Reali di Torino è stato creato nel 2015, riunendo sotto un'unica gestione istituti prima afferenti a tre diverse Soprintendenze e alla Direzione generale Biblioteche. Il percorso si snoda oggi attraverso il Palazzo Reale, con l'Armeria, la Biblioteca e la Cappella della Sindone, la Galleria Sabauda e il Museo di Antichità, in uno spazio monumentale che copre oltre 50.000 mq., raccordati dall'ampio bacino verde dei Giardini Reali<sup>1</sup>. La sfida più ambiziosa dei primi anni è consistita nel costruire la nuova identità unitaria del complesso, nella gestione e nella fruizione da parte del pubblico, ponendo i musei in una relazione dinamica con l'esperienza dei visitatori e sviluppando opportunità di migliore accesso e conoscenza. Il Piano Strategico 2017-2020 ha individuato nell'**accessibilità fisica e intellettuale** al patrimonio, una delle principali linee guida, puntando ad ampliare e facilitare la fruibilità e a creare nuovi servizi di accoglienza e di mediazione<sup>2</sup>.

Uno dei primi progetti, denominato "**Tutti dappertutto**" ha perseguito l'obiettivo dell'attenuazione e, dove possibile, dell'eliminazione delle barriere fisiche che impedivano la fruibilità del percorso in autonomia ai visitatori con difficoltà e disabilità motorie e alle famiglie con passeggini<sup>3</sup>. Il varco tra il Palazzo Reale e la Galleria Sabauda, prima possibile solo mediante una breve scalinata, è stato rifunzionalizzato con una passerella rivestita in legno e protetta da barriere vetrate.

1 Sulla storia e lo sviluppo recente dei Musei Reali si veda: Pagella 2020; Turetta 2014; Astrua e Spantigati 2012.

2 Il Piano Strategico 2017-2020. I valori, le linee, gli obiettivi (<https://www.museireali.beniculturali.it/wp-content/uploads/2019/01/mrt-piano-strategico.pdf>).

3 Il progetto, affidato all'architetto Luca Moretto e coordinato, per i Musei, dall'architetto Gennaro Napoli, si è sviluppato tra il 2016 e il 2018.



Fig. 1: Torino. Palazzo Reale. Scivolo di accesso alla Cappella della Sindone, (Progetto arch. Luca Moretto).

Nel passaggio di accesso alla Cappella della Sindone, collocato al centro di una delle Gallerie del Palazzo Reale e incorniciato dalla porta monumentale progettata da Guarino Guarini, sui gradini è stato posato uno scivolo in pietra, raccordato con il colore grigio della pavimentazione originaria (Fig. 1).

Infine, l'atrio della Manica Nuova del Palazzo Reale, progettato nel 1895 e caratterizzato da due diversi livelli di pianerottoli con gradini, è stato ripensato e attrezzato con una grande rampa rivestita in pietra, dotata di pannelli radianti e delimitata da barriere in vetro, che consente di raggiungere comodamente le sale al piano terreno della Galleria Sabauda, con l'area di snodo dei moderni ascensori vetriati, che garantisce un accesso in autonomia anche verso i Giardini Reali.

Lo spazio è stato percettivamente arricchito con sculture antiche e moderne provenienti dai depositi dei musei, in un allestimento che mira a sottolineare l'intreccio e la continuità del collezionismo sabauda.

La cura dei percorsi accessibili ha interessato anche i Giardini Reali, nel corso dei restauri per la riapertura al pubblico (Fig. 2). Nei viali, la terra stabilizzata garantisce l'agile transito, sedie e panchine offrono possibilità di ristoro e di riposo, ed è in corso il completamento di un ampio marciapiede in pietra, costeggiato da vasi a cassa, che si sviluppa



Fig. 2: Torino. Musei Reali. Veduta dei Giardini Reali con viali in terra stabilizzata, riaperti al pubblico il 24 marzo 2016.

sull'intero profilo delle facciate interne della residenza<sup>4</sup>.

Gli anni a venire vedranno i Musei Reali impegnati nella difficile e delicata rifunzionalizzazione dei vecchi ascensori del Palazzo Reale, oggi utilizzabili solo con accompagnamento, per incrementare e diversificare le opportunità di flusso e di accesso.

E.P.

<sup>4</sup> Sulla storia dei Giardini Reali si veda *Il Giardino del Palazzo Reale di Torino 1563 - 1915*, a cura di P. Cornaglia, Leo S. Olschki, Calenzano (FI), 2019. I progetti di restauro e rifunzionalizzazione per la riapertura al pubblico (2016 - 2020), affidati agli architetti Diego Giachello e Paolo Pejrone, sono stati coordinati, per i Musei, dagli architetti Marina Feroggio, Gennaro Napoli e Barbara Vinardi e hanno usufruito della collaborazione e dei contributi della Fondazione Compagnia di San Paolo, della Consulta per la valorizzazione dei beni artistici

## Oltre i sensi: un'esperienza di realtà virtuale.

Il 27 settembre 2018 è stata riaperta al pubblico, dopo oltre vent'anni dal tragico incendio del 1997, la Cappella della Sindone, straordinario monumento barocco progettato da Guarino Guarini. In prossimità dell'ingresso, è stato collocato un video che ripercorre le tappe della storia antica e moderna della Cappella e in una sala poco distante, di norma occupata dalle mostre *dossier* della Galleria Sabauda, è stata allestita l'area che ospita un progetto di realtà virtuale realizzato da Ribes S.r.l. e Visivalab S.L. che consente ai visitatori di ammirare lo splendore del monumento e di conoscere da vicino le sue qualità costruttive e decorative. Le quattro postazioni dotate di visori VR offrono al pubblico, attraverso un video della durata di circa tre minuti, realizzato con le più moderne tecniche di *motion graphic*, la possibilità di vivere un'esperienza immersiva, unica ed emozionante, intorno al capolavoro architettonico di Guarini. Il viaggio segue il punto di vista di un drone, inizia dall'aula circolare della base e si innalza fino alla sommità della cupola diafana, soffermandosi sui maggiori elementi di interesse storico, artistico e architettonico. Attraversando le aperture, lo sguardo si trasferisce poi alla spazialità esterna e consente di apprezzare, dall'alto, lo straordinario contesto urbano della residenza reale e le interconnessioni tra la Cappella della Sindone, la Cattedrale, il Palazzo Reale e la città nel suo insieme. Nel percorso all'interno della Cupola,

si possono osservare da un punto di vista privilegiato alcuni dei dettagli compositivi che fanno di questo monumento un'opera unica e irripetibile del Barocco europeo, una sfida alle leggi dell'ingegneria, un luogo di simboli e fede, di luce e di fascino. Una voce narrante accompagna il visitatore lungo tutto il percorso illustrando, a diretto commento delle immagini, la storia e le origini della Cappella, con *focus* sui dettagli architettonici e simbolici più significativi.

Con questo progetto il tema dell'accessibilità è stato declinato nel senso più ampio, arrivando a rendere fruibile dal punto di vista sensoriale e cognitivo un luogo che, sviluppandosi in altezza, è impossibile apprezzare in tutta la sua complessità e ricchezza.

Per rendere inoltre accessibile il capolavoro del Guarini a chi non può raggiungere Torino, il video è anche disponibile sul canale *YouTube* dei Musei Reali, ed è fruibile in versione 2D e in 3D<sup>5</sup>.

R.A.

## Un percorso inclusivo: la mostra "Leonardo da Vinci. Disegnare il futuro".

e culturali di Torino e di Reale Mutua.

Con la mostra *Leonardo da Vinci. Disegnare il futuro*, i Musei Reali hanno celebrato, tra la primavera e l'estate 2019, i cinquecento anni dalla scomparsa del grande maestro del Rinascimento. Il fulcro dell'esposizione risiedeva negli autografi leonardeschi conservati nella Biblioteca Reale, ovvero il manoscritto noto come il *Codice sul volo degli uccelli* e tredici disegni - tra i quali il celebre *Autoritratto* - che costituiscono un nucleo di eccezionale rilevanza nell'ambito delle collezioni dei Musei Reali<sup>6</sup>.

5 <https://www.youtube.com/watch?v=eX445iHKgBE>

6 Pagella, Di Teodoro, Salvi 2019.

Considerata l'importanza della mostra e prevedendo l'interesse da parte di un vasto pubblico, si è scelto di compiere un investimento aggiuntivo per arricchire l'allestimento con un percorso di visita caratterizzato da un alto livello di **accessibilità sensoriale e cognitiva**. Una decisione che si poneva in linea con le azioni già intraprese dai Musei Reali per ampliare e migliorare le possibilità di fruizione del patrimonio da parte di tutti i visitatori, ma che costituiva comunque un salto di qualità, per l'approccio metodologico e per il ricorso a tecnologie innovative<sup>7</sup>. Il progetto mirava, infatti, a consentire non soltanto l'accessibilità dei contenuti per i visitatori disabili, ma anche un'ampia **inclusione culturale e linguistica** di tutti i cittadini, con la ricerca di soluzioni che potessero risultare efficaci per diversi tipi di esigenze percettive e cognitive. Lungo il percorso di visita, articolato in sette sezioni tematiche, sono state dislocate sei **tavole multisensoriali**, applicate su altrettanti supporti ideati per essere utilizzati agevolmente anche da parte di persone in sedia a ruote o bambini<sup>8</sup>. Ciascuna tavola recava la riproduzione a rilievo di un'opera ritenuta particolarmente significativa all'interno della sala: la scelta è caduta su cinque disegni autografi di Leonardo e su un foglio del *Codice sul volo degli uccelli*. Il rilievo è stato realizzato su una sottile lamina in materiale plastico trasparente, sovrapposta

alla riproduzione a colori del disegno originale, stampata in dimensioni reali e ad alta definizione.



Fig. 3: Torino. Musei Reali. Galleria Sabauda. Mostra "Leonardo da Vinci. Disegnare il futuro", 2019. Lettura tattile dei disegni.

Ogni disegno era corredato da un testo in italiano e in inglese, stampato con carattere ad alta leggibilità e traslitterato in braille - limitatamente alla versione italiana (Fig. 3). Sebbene la grafica sia una delle forme d'arte che meglio si prestano ad una lettura tattile tramite la trasposizione a rilievo, la raffinata complessità dei disegni di Leonardo richiedeva il ricorso ad una riproduzione tridimensionale modulata per restituire un'adeguata ricchezza di informazioni. Se la linea continua dei contorni e il caratteristico tratteggio con inclinazione

mancina utilizzato dall'artista per le ombreggiature potevano essere resi con fedeltà, più delicata era la scelta del rilievo da utilizzare per esprimere la gradualità e la morbidezza dello sfumato.

7 Sul versante dell'accessibilità sensoriale, l'offerta culturale dei Musei Reali comprende un programma periodico di visite guidate tematiche dedicate alle persone con disabilità visiva o uditiva, ideate in collaborazione e con il contributo dell'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti e dell'Istituto dei Sordi di Torino. Per agevolare la visita in autonomia, rispondendo ad una esigenza condivisa dalle persone con disabilità dalle loro famiglie, si è provveduto ad ampliare il repertorio di materiali grafici tattili, con la realizzazione di mappe e disegni a rilievo. È stata inoltre predisposta una **Guida accessibile dell'Appartamento reale**, liberamente scaricabile dal sito web. Un questionario di valutazione permette di monitorare l'efficacia e il gradimento delle proposte.

8 La selezione dei disegni da includere nel percorso ha tenuto conto di fattori quali la rilevanza dell'opera, la sua appartenenza alle collezioni dei Musei Reali, la possibilità di riprodurla tattilmente in modo soddisfacente e la posizione agevole ai fini del percorso inclusivo. È stata esclusa dal percorso la settima e ultima sezione, connotata dalla presenza di una grande installazione multimediale sonora che sarebbe stata di ostacolo per la collocazione e la fruizione della tavola multisensoriale.



Fig. 4: Torino. Musei Reali. Galleria Sabauda. Mostra "Leonardo da Vinci. Disegnare il futuro", 2019. Videodescrizione dei disegni in LIS.

Si è optato per una puntinatura regolare, di diametro e altezza variabile secondo l'intensità del chiaroscuro. Si è inoltre deciso di riprodurre soltanto i segni grafici, tralasciando tutti gli "accidenti" (macchie o imperfezioni della carta) che avrebbero interferito con la chiarezza dell'immagine<sup>9</sup> (Fig. 4).

Una tavola speciale, contenente la **mappa di tutti i Musei Reali**, è stata posizionata in biglietteria, per fornire ai visitatori le indicazioni utili a raggiungere la sezione museale che accoglieva la mostra.

Una seconda tavola di orientamento, con la planimetria degli spazi, la posizione degli altri pannelli tattili e le informazioni generali sull'esposizione, è stata collocata all'inizio del percorso di visita delle Sale Palatine.

Nell'ottica di una progettazione *for all*, si è puntato ad una integrazione del percorso dedicato con quello ideato per il pubblico generico. L'itinerario tracciato dai dispositivi accessibili non doveva discostarsi da quello normalmente seguito dai visitatori e i pannelli dovevano essere collocati nelle immediate vicinanze delle opere cui si riferivano.

Obiettivo non semplice da raggiungere, dato che alcune sezioni della mostra (tra cui le due incentrate sull'*Autoritratto* e sul *Volto di fanciulla*, punto di snodo dell'intera esposizione) erano ospitate in sale molto piccole, che imponevano un afflusso di pubblico contingentato e non tolleravano la presenza di arredi voluminosi. In questi casi, le tavole sono state collocate accanto agli ingressi delle sale, nello spazioso andito ottagonale su cui le stesse si aprono, insieme al corridoio che conduceva alla sezione dedicata al volo.

Tutte le soluzioni adottate sono state il risultato di una progettazione coordinata con i curatori della mostra e con l'architetto responsabile dell'allestimento, in un continuo

confronto sui contenuti, i linguaggi e gli strumenti. Grande attenzione è stata riservata alla scrittura dei testi per le didascalie e per le descrizioni complementari destinate alla registrazione audiovisiva: sulla prima stesura, curata da chi scrive lavorando a fianco delle colleghe impegnate nella redazione dell'apparato didattico della mostra, è intervenuta l'associazione "+ Cultura accessibile", per gli opportuni adattamenti.

La realizzazione delle tavole multisensoriali è stata invece affidata alla onlus "Tactile Vision" che si è avvalsa di una ditta francese specializzata per la stampa tridimensionale in adduzione e ha poi provveduto a predisporre i *microchip* per i collegamenti multimediali. Su ogni tavola sono infatti presenti i codici grafici *QRcode* e *NFC*, stampati anch'essi a rilievo per essere individuati al tatto. Tramite questi codici, utilizzando il proprio dispositivo personale (*smartphone*, *tablet*, etc.), il visitatore può accedere ai contenuti multimediali.

9 I caratteri del rilievo si apprezzano anche nella cartolina postale tattile, realizzata a corredo del progetto: sul *recto* è riprodotto il disegno del *Volto di fanciulla*, mentre il *verso* riporta i *QRcode* che permettono di accedere alla spiegazione dell'opera e alle informazioni generali sulla mostra.



Fig. 5: Torino. Musei Reali. Galleria Sabauda. Sala per la fruizione del percorso di realtà virtuale dedicato alla Cappella della Sindone, 2018.

Mentre il QRcode, come è noto, richiede l'azione dell'inquadratura, con la tecnologia NFC (*near-field communication*) è sufficiente che l'apparecchio sia accostato a circa 10 cm di distanza dal *chip*, perché si attivi la connessione con il contenuto digitale tramite *wireless*.

Grazie a questo doppio sistema, vengono resi disponibili una **video-descrizione** dell'opera nella **Lingua dei Segni Italiana (LIS)** e un'**audio-descrizione in italiano e in inglese**, utile non soltanto ad accompagnare la lettura tattile, ma anche a fornire una spiegazione formulata attraverso tecniche di semplificazione dei contenuti (Fig.5). Tali iniziative hanno reso fruibile il museo ad un'ampia fascia di pubblico, includendo giovani in età scolare, come pure facilitando la conoscenza della lingua italiana anche ai nuovi cittadini. Il percorso è stato fruito trasversalmente, suscitando largo interesse fra tutti i visitatori.

L'approccio tattile, insieme alla possibilità di ascoltare commenti sintetici e molto chiari, è stato apprezzato, come dimostrano gli oltre 3500 accessi registrati durante il periodo di apertura. L'apparato è stato utilizzato anche nel corso di visite organizzate con gruppi di visitatori sordi, non vedenti e ipovedenti, integrando l'esperienza della visita guidata<sup>10</sup>.

A conclusione della mostra, la tavola generale di orientamento per i Musei Reali, collocata in biglietteria, è rimasta fruibile all'ingresso del museo. Le sei tavole multisensoriali, distaccate dai supporti e montate entro cartelle portatili, sono state trasferite presso la Biblioteca Reale, dove continuano tuttora a svolgere il loro compito di supporto per il pubblico, nel luogo in cui le opere di Leonardo sono abitualmente conservate.

G.C.

### Fruire e percepire la grandezza del patrimonio: il catalogo *on-line*.

Dalla loro nascita istituzionale e poi operativa, i Musei Reali hanno dovuto (e voluto) lavorare per costruire e affermare la propria identità, in particolare rafforzando l'integrazione delle diverse componenti, che, pur avendo un'origine comune e una storia a lungo congiunta, risultavano ormai come entità separate nella percezione dei visitatori.

<sup>10</sup> Il progetto è stato illustrato al Salone Internazionale del Restauro di Ferrara (18 settembre 2019) e in una conferenza presso i Musei Reali nell'ambito del festival *Torino Design of the City*. La presentazione come caso di studio al tavolo tecnico dedicato all'accessibilità nel corso del Convegno ICOM *Il museo oggi. Le professioni del patrimonio culturale: formazione, esperienze, prospettive* (Roma, 16 novembre 2019), ha infine costituito un utile momento di confronto e dibattito sulle scelte operative e sulle soluzioni tecniche adottate.

Accanto all'obiettivo più generale di aprire maggiormente le collezioni alla conoscenza e al godimento del pubblico, era dunque necessario individuare una modalità che mettesse apertamente in luce questi legami. L'ampliamento delle possibilità di accesso ai contenuti museali è diventata così l'occasione, ma anche il mezzo, per la costruzione e l'affermazione dell'identità unitaria del museo.

Per ricostruire questa storia comune, per ricercare e restituire efficacemente le profonde e suggestive relazioni tra la raffinata quadreria, le spettacolari sale del palazzo a lungo vissute, la passione per l'antico, le ricche biblioteche e la loro verde cornice, i Musei Reali hanno voluto ripartire proprio dalle vaste ed eterogenee collezioni, che costituiscono di fatto il seme della loro genesi congiunta.

Il raggiungimento di una fruizione integrata dei beni custoditi dai Musei era necessario non solo dal punto di vista fisico, con l'apertura di varchi tra i corridoi delle varie sezioni o lo spostamento di alcune opere per metterle in dialogo tra loro o con gli ambienti stessi, ma anche conoscitivo, con una presentazione omogenea, aggregata e interconnessa, dei dati che le descrivevano. Ciò d'altra parte era utile sia per gli utenti che si avvicinavano al patrimonio dei Musei Reali, sia per gli operatori museali stessi, che avevano necessità di sviluppare uno sguardo d'insieme per tracciare la storia di quei legami e renderla accessibile.

È da queste premesse che, a fianco di altre iniziative di natura espositiva, didattica e scientifica, all'interno del nuovo sito *web* dei Musei Reali, inaugurato nel 2017, si realizza la sezione **Capolavori on-line**, concepita per far conoscere ed esplorare

in anteprima e in modo trasversale i grandi capolavori e le opere da non perdere durante la visita al museo.

Il catalogo, che inizialmente constava di 170 schede appositamente redatte, poteva infatti essere esplorato non solo per singolo bene o ambito museale, ma anche per tipologie di beni o periodi cronologici, permettendo di evidenziare, anche da remoto, i legami storici tra le collezioni dei Musei, affascinanti accostamenti tra le opere archeologiche e artistiche e i beni librari, con nuove chiavi di lettura.

Parallelamente, un piccolo gruppo di lavoro ha proseguito l'attività di raccolta, organizzazione e aggregazione del corposo ed eterogeneo patrimonio, digitale e non, di dati e immagini prodotti dalla decennale attività di catalogazione e documentazione fotografica delle opere, iniziata molto prima dell'istituzione dei Musei Reali e tutt'ora in corso, che ha trovato una sistemazione virtuale sulla piattaforma *Museum SaaS di coMwork s.r.l.*

Nell'ambito di una convenzione biennale con questa impresa sociale, i Musei Reali hanno partecipato a una prima fase di sperimentazione e co-progettazione della piattaforma gestionale in *cloud*, che mira a fornire un servizio capace di integrare le esigenze di documentazione, archiviazione, implementazione e gestione delle informazioni e delle procedure per il personale del museo e i suoi collaboratori, con quelle di accessibilità, indirizzate a rendere fruibili quelle stesse informazioni, aggiornate in tempo reale, agli utenti della rete e ai visitatori del museo.

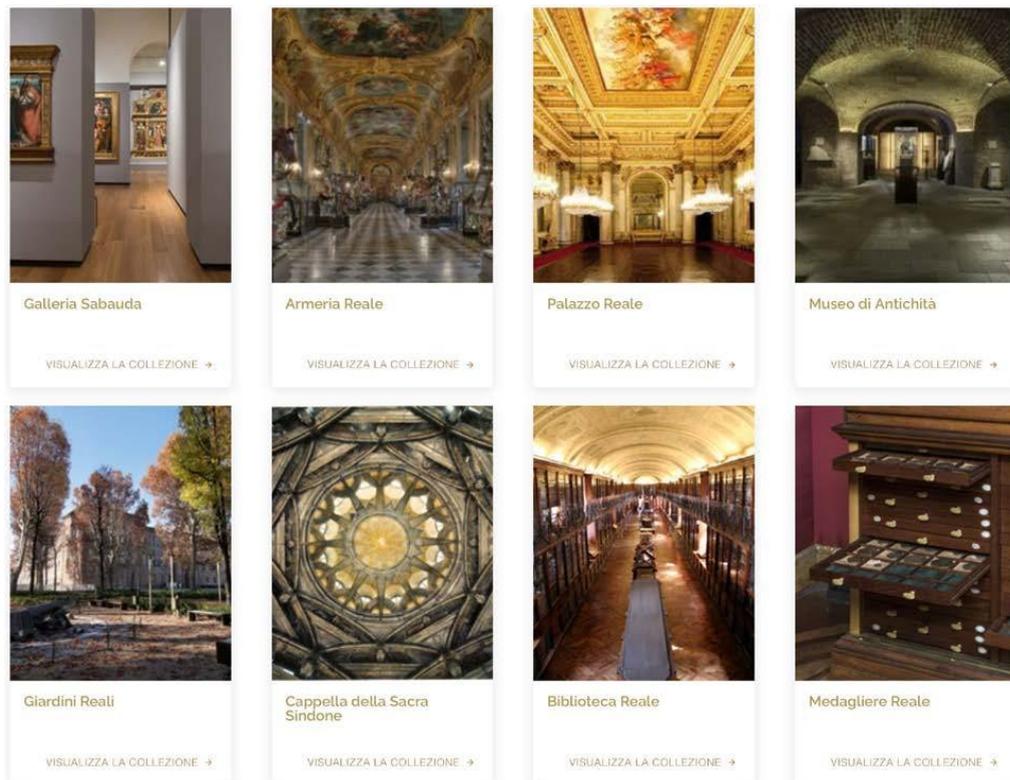


Fig. 6: Torino. Musei Reali. Sito web: schermata di apertura del catalogo on-line dei Musei Reali.

Conclusa la fase iniziale in cui sono state analizzate le premesse teoriche e prese in carico le esigenze pratiche evidenziate dai vari settori operativi del museo per l'implementazione del prototipo progettato da *coMwork s.r.l.*, si sono avviate le procedure di popolamento della piattaforma attraverso l'analisi e la migrazione dei dati provenienti da molteplici fonti. Oggi per i Musei Reali, *Museum SaaS* raccoglie e, dal 1° marzo 2020, rende disponibili *on-line* più di 15.000 schede di beni afferenti alle varie sezioni museali, in gran parte corredate da immagini<sup>11</sup> (Fig. 6).

Attualmente sono, inoltre, in preparazione nuove schede delle collezioni archeologiche, dei disegni della Biblioteca Reale e delle armi orientali, recentemente riallestite in Armeria Reale, mentre si sta lavorando per il recupero della ricchissima documentazione delle collezioni numismatiche e per l'aggiornamento e l'integrazione, con nuove immagini ad alta definizione, delle importanti collezioni dei maestri italiani della Galleria Sabauda.

Sebbene il contenuto di molte schede necessiti di revisione e aggiornamento e alcune immagini siano mancanti, la scelta è stata quella di rendere disponibile il maggior numero di dati possibile, aggregati in modo omogeneo e interconnesso, sia per evidenziare la solidità di quell'unitarietà originaria, sia per esprimere la vastità del patrimonio, e da questa apertura ripartire per rinnovarsi e crescere ancora.

11 <https://www.museireali.beniculturali.it/catalogo-on-line/#/>

Dal punto di vista della gestione interna, il punto di forza è costituito dalla possibilità di utilizzare il medesimo strumento per la registrazione e l'aggiornamento dei dati potenzialmente risultanti da ogni processo interno all'attività quotidiana in museo, e la contestuale messa a disposizione di quegli stessi dati (selezionati) per il pubblico, senza la necessità di introdurre ulteriori passaggi che rallentano la trasmissione e la condivisione delle informazioni. Grazie a questa struttura tecnologica, l'accessibilità sul *web* può diventare l'esito naturale di tutte le attività condotte dal personale tecnico e scientifico del museo, ma, finalmente, anche il motore alla loro realizzazione e alla registrazione condivisa dei dati che vengono prodotti. E da qui può inoltre partire il lavoro dei settori educativi e comunicativi.

La "vecchia" sezione del sito *web* istituzionale *Capolavori on-line*, sviluppata direttamente su un *database* interno al sito, è stata così sostituita dal vero e proprio *Catalogo on-line* attraverso il *plugin* sviluppato da *coMwork s.r.l.* che offre l'interfaccia *web* per l'accesso generalizzato ai contenuti gestiti dal personale del museo su *Museum SaaS*. Gli utenti del sito *web* possono dunque accedere a un vastissimo repertorio di informazioni anagrafiche sintetiche e immagini di dipinti, arredi, sculture, arazzi, reperti archeologici, medaglie e monete, armi antiche e moderne, disegni, stampe, manoscritti, oltre a oggetti di uso quotidiano e beni naturalistici, avendo così l'occasione di scoprire sia i capolavori esposti nelle varie sezioni museali, sia l'immenso patrimonio conservato nei depositi, spesso sconosciuto al pubblico. Per circa duecento capolavori e curiosità, ereditati dal precedente sito e in continua implementazione, è altresì disponibile una presentazione più articolata con un testo esplicativo; inoltre è possibile richiedere al museo maggiori informazioni, come una scheda più approfondita, o l'immagine, anche ad alta definizione, per studio e/o pubblicazione, di tutti i beni presenti.

La consultazione del catalogo nel sito *web* può avvenire attraverso diversi punti di accesso e modalità, a seconda dei propri interessi ed esigenze, sia seguendo i percorsi tematici proposti dai Musei, che saranno arricchiti e diversificati nel tempo, sia grazie a ricerche mirate o libere dell'utente. Questo è senz'altro il modo più affascinante e stimolante per tracciare inediti legami tra le opere e scoprire le storie comuni delle collezioni dei Musei Reali, lasciandosi guidare da intuizioni e particolari che possono emergere dalle schede delle opere e dalle loro immagini.

In fase di progettazione del *plugin*, un'attenzione particolare è stata posta nella scelta di valorizzare le immagini delle opere, sia come presentazione dell'esito delle ricerche, sia come visualizzazione ad alta definizione dei singoli beni, quando disponibili scatti recenti in *HD*.

Contestualmente alla pubblicazione delle schede è stato attivato un indirizzo *e-mail* di riferimento che, oltre ad accogliere richieste di informazioni e approfondimenti, vuole essere soprattutto un invito al pubblico, in particolare degli studiosi, per segnalare aggiornamenti e novità sulle opere, così da contribuire all'arricchimento del catalogo e delle conoscenze in modo partecipato. È in questa direzione che i Musei Reali vogliono continuare ad aprire le loro porte, offrendo a tutti la possibilità di esplorare un vasto patrimonio e, al tempo stesso, arricchendosi dell'esperienza e del contributo che il pubblico potrà dare per aumentarne il valore e rafforzare l'idea del legame profondo che ha con esso.

S.C., V.F.

## Bibliografia

Astrua, Spantigati 2012: P. Astrua, C.E. Spantigati (a cura di), *La Galleria Sabauda di Torino. Dal Collegio dei Nobili alla Manica Nuova di Palazzo Reale*, Umberto Allemandi, Torino 2012.

Cornaglia 2019: P. Cornaglia (a cura di), *Il Giardino del Palazzo Reale di Torino 1563 - 1915*, Leo S. Olschki, Calenzano (FI) 2019.

Turetta 2014: M. Turetta (a cura di), *Il Polo Reale di Torino. L'idea, il progetto, i lavori (2005-2014)*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo (MI) 2014.

Pagella, Di Teodoro, Salvi 2019: E. Pagella, F.P. Di Teodoro, P. Salvi (a cura di), *Leonardo da Vinci. Disegnare il futuro*, catalogo della mostra (Torino, Musei Reali, 15 aprile - 21 luglio 2019), Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo (MI) 2019.

Pagella 2020: E. Pagella, *Il Palazzo e i Musei Reali*, Umberto Allemandi, Torino 2020.

## Sitografia

<https://www.youtube.com/watch?v=eX445iHKgBE>

<https://www.museireali.beniculturali.it/catalogo-on-line/#/>

## Musei Reali di Torino

*Direttore:* Enrica Pagella

*Indirizzo:* Piazzetta Reale, 1 - 10122 Torino

*Sito web:* <https://www.museireali.beniculturali.it>

<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

*E-mail:* mr-to@beniculturali.it

*Tel.:* +39 340 6350304

*Funzionario Responsabile Informatica e Multimedia:*

Rossella Arcadi - [rosella.arcadi@beniculturali.it](mailto:rosella.arcadi@beniculturali.it)

*Assistente Archeologo:*

Simona Contardi - [simonaangela.contardi@beniculturali.it](mailto:simonaangela.contardi@beniculturali.it)

*Funzionario Storico dell'Arte,*

*Responsabile Mediazione e Accessibilità:*

Giorgia Corso - [giorgia.corso@beniculturali.it](mailto:giorgia.corso@beniculturali.it)

*Assistente Archeologo:*

Valentina Faudino - [valentina.faudino@beniculturali.it](mailto:valentina.faudino@beniculturali.it)

## Accessibilità e inclusività nei musei pubblici. Il caso della Pinacoteca di Brera.

Giuseppina DI GANGI\*, Alessandra QUARTO\*

\*Funzionario Architetto MI/BACT

Parole chiave: accessibilità, inclusività, sostenibilità, multisensorialità.

*La cultura è l'unico bene dell'umanità che, distribuito a tutti, anziché diminuire diventa più grande...* Questa affermazione di Hans Georg Gadamer è tanto più vera se si pensa alla fruizione dell'arte e dei beni culturali da parte di persone con esigenze specifiche, per le quali accedere al patrimonio storico non è sempre un'azione scontata e facilmente realizzabile. Il **superamento delle barriere architettoniche, cognitive e sensoriali** ha sempre rappresentato per la Pinacoteca di Brera uno degli interventi prioritari ed è stato al centro del progetto di riallestimento operato a partire da gennaio 2016<sup>1</sup>. La missione della Pinacoteca di Brera ha come obiettivo fondamentale *mettere il visitatore al centro dell'esperienza di visita*, quale parte integrante della vita contemporanea, senza preclusioni di età, genere, nazionalità, cultura. Proprio da questa centralità ha preso corpo il piano di riorganizzazione generale dedicato all'accessibilità, messo in atto a partire dagli spazi esterni e dagli spazi comuni del Palazzo di Brera, fino alla **ridefinizione del percorso museale interno**, per creare una maggiore apertura verso la città e consolidare il senso di appartenenza che consente di superare le periferie fisiche, geografiche, culturali. Per sostenere questa missione la Pinacoteca di Brera ha cambiato prospettiva e si è posta in ascolto del suo pubblico, cercando così di migliorare i servizi offerti e di garantire una più ampia accessibilità.

**Visibilità, orientamento e comfort** sono state le parole chiave della recente riqualificazione. Per favorire la riconoscibilità dell'ingresso all'edificio e l'immediata individuazione delle realtà culturali che il Palazzo ospita (Pinacoteca, Biblioteca Nazionale Braidense, Orto Botanico, Osservatorio Astronomico, Accademia di Belle Arti) sono stati esposti in facciata gli stendardi riferibili a ciascun Istituto. Varcato l'ingresso principale, il visitatore viene orientato verso il percorso desiderato dalle informazioni - corredate da orari, programmazione degli eventi dei diversi istituti e servizi offerti - comunicati attraverso due *totem* digitali.

<sup>1</sup> Relativamente al progetto di riallestimento della Pinacoteca dal 2016 al 2018, si veda Quarto 2018, pagg. 64-103.

È stata inoltre realizzata una segnaletica per l'orientamento all'interno dell'edificio con mappe e icone che restituiscono in maniera chiara le informazioni. Al piano terra del Palazzo, accessibile direttamente dal cortile d'onore, è collocata anche "Bottega Brera", il *bookshop* del museo, che si presenta come una vetrina di tutte le attività svolte dalle istituzioni che convivono nel Palazzo. La riqualificazione degli spazi del Cortile d'Onore ha riguardato, inoltre, l'introduzione di sedute per i visitatori e per gli studenti dell'Accademia.

Attraversando il grande Cortile d'Onore e salendo su per lo scalone, si accede al Museo che si trova al primo piano. La presenza di un **ascensore** capiente e di un **parcheggio interno** consentono l'accesso anche alle persone con disabilità o con mobilità ridotta. Il 13 Ottobre 2016, dopo 113 anni, è stato riaperto l'ingresso principale al museo in cima allo scalone<sup>2</sup>, e sono stati ripensati e realizzati **nuovi spazi per l'accoglienza**: la biglietteria, l'*info point* e il deposito per borse e *trolley* che i visitatori possono utilizzare in maniera autonoma. Le due nuove postazioni di biglietteria e *info point*, ubicate all'ingresso, sono realizzate con materiali nanotecnologici che rendono più agevole il lavoro degli operatori: sono piacevoli al tatto, estremamente resistenti agli urti e non creano barriere visive. Gli schienali delle due postazioni ospitano grandi *videowall* digitali con informazioni su biglietti, visite, attività culturali, opere in prestito e restauri in corso: un utilissimo sistema di comunicazione aggiornabile in tempo reale e in diverse lingue.

All'ingresso del Museo, presso il punto informazioni, sono disponibili **due scooter elettrici** che consentono di visitare l'intero percorso espositivo in autonomia alle persone con ridotta mobilità e **una sedia a ruote** tradizionale per rispondere alle esigenze di alcuni visitatori.

Il Museo si articola su un unico piano, attraverso percorsi privi di barriere architettoniche: fanno eccezione le salette 35-36, parte del progetto degli anni '50 del Novecento dell'architetto Piero Portaluppi, che si aprono a specchio rispetto a un corridoio centrale. Le salette presentano un piccolo gradino; tuttavia le opere esposte risultano ben visibili, sebbene a distanza non ravvicinata, dal corridoio centrale<sup>3</sup>.

All'interno del museo (sala 8) è presente un servizio igienico accessibile a persone con disabilità, dove si trova anche un fasciatoio. Il Museo è dotato anche di un servizio di caffetteria al piano del museo, a cui si può accedere anche dall'esterno e raggiungibile con ascensore.

Una delle prime operazioni realizzate a partire dai primi mesi del 2016 è stata anche la progettazione del **sito web** ([pinacotecadibrera.org](http://pinacotecadibrera.org))<sup>4</sup>. Il sito è stato pensato per offrire informazioni, storie e esperienze, differenziate in funzione delle diverse aspettative ed esigenze particolari dei visitatori. L'idea è stata quella di dare vita ad una **esperienza digitale in cui si possa essere emotivamente coinvolti**: immagini più grandi, testi più chiari e una migliore navigazione a portata di tutti.

2 La porta principale, riferibile al progetto dell'architetto Giuseppe Piermarini (1780), costituiva l'accesso alla Biblioteca Nazionale Braidense attraverso la maestosa Sala teresiana. L'architetto Vittorio Gregotti, che disegnò il nuovo infisso nel 2001, fu il primo ad ipotizzare, negli anni '80, l'utilizzo della porta centrale come ingresso principale, in funzione di un ripensamento del percorso museale.

3 Molinari 2003.

4 Il sito *web* è stato impostato e programmato seguendo il *Web Content Accessibility Guidelines 2.0*, che definisce gli *standard* internazionali per la creazione di contenuti *web*, accessibile a tutti.

Il sito, infatti, fornisce strumenti e indicazioni utili per la preparazione alla visita, per scoprire le collezioni, ammirare i capolavori con immagini in altissima definizione, partecipare ad attività educative, esprimere il proprio parere sulle novità del museo: in poche parole, sentirsi parte di un sistema di conoscenza in continuo aggiornamento<sup>5</sup>.

Il rinnovamento del sito *web* rientra nel piano più generale della comunicazione (logo, nuovo sito, *newsletter*, *social network*, contatto continuo con la stampa nazionale e estera, veste grafica aggiornata), che ha contribuito a veicolare un'immagine di Brera coerente con un'idea di museo viva, moderna, internazionale<sup>6</sup>.

Il **progetto di riallestimento**, portato a termine il 1 ottobre 2018, ha interessato tutte le 38 sale, ripensate in termini di riordino delle opere, nuova illuminazione, nuovi colori alle pareti, didascalie esplicative, supporti per il disegno, segnaletica per informare il pubblico e aiutarlo a orientarsi, nuove sedute.

Questi lavori sono stati realizzati in sette tappe, a partire dal 2016, scandite da "dialoghi" che hanno celebrato le opere della collezione permanente, offrendo ai visitatori opportunità di approfondimento e conoscenza. Ogni "dialogo" è stato, inoltre, una occasione per verificare l'efficacia dei nuovi approcci interpretativi che hanno riguardato testi di sala, didascalie, colori. Come? Attraverso l'ascolto del pubblico in una sezione del sito dedicata ai visitatori: **Brera ascolta**<sup>7</sup>.

### Accessibilità e inclusività. Un nuovo "approccio Brera".

Il ruolo sociale del museo e il suo supporto alla comunità non possono che passare dalla disponibilità al dialogo, al coinvolgimento e all'ascolto, ma anche da uno sguardo aperto a considerare ogni diversità una ricchezza. Negli ultimi quattro anni la Pinacoteca di Brera ha sviluppato e consolidato anche la sua missione educativa e sociale secondo quello che possiamo definire un nuovo "approccio Brera" che ha permesso a ciascun visitatore di vivere la collezione con i propri modi e tempi, sentendosi non disorientato o escluso, ma accolto e a proprio agio.

Il rinnovamento della visione strategica e la centralità del visitatore hanno avuto come punto focale anche il nuovo sistema di didascalie, che ha reso più fruibili le collezioni: la sua efficacia ha fatto di Brera un modello di riferimento anche a livello internazionale.

Ogni dipinto è stato dotato di una nuova e più leggibile didascalia scientifica, spesso affiancata da una didascalia "per famiglie" che diventa un'occasione di dialogo e di confronto tra generazioni, e da una "d'autore" scritta appositamente da scrittori, poeti, artisti - tra queste, quella del premio Nobel per la letteratura Orhan Pamuk - per fornire un inedito punto di vista sull'opera.

5 Durante questi anni i visitatori sono stati invitati ad esprimersi rispetto al sito *web*, agli allestimenti, alle sedute, nella prospettiva del "museo vivo" sostenuta da Franco Russoli e portata avanti fino ad oggi.

6 La nuova immagine coordinata di Brera è stata realizzata da Franco Maria Ricci, per rappresentare la missione profonda di un museo, cioè offrire all'occhio l'occasione di esercitare tutti i suoi poteri per comprendere le arti e il mondo e anche un omaggio alla stagione culturale a metà tra Illuminismo e Neoclassicismo.

7 Per un approfondimento sui temi sviluppati in questi anni, si vedano gli *Annual report* della Pinacoteca (2016-2017-2018-2019) nella sezione "Chi siamo" del sito *web* [www.pinacotecabrera.org](http://www.pinacotecabrera.org).

A queste, si sono aggiunte didascalie con elementi tattili, anche in braille<sup>8</sup>, e nuove didascalie olfattive e tessili, che offrono al visitatore un'esperienza ancora più immersiva e rendono la Pinacoteca un museo multisensoriale. Le **nuove didascalie** sono più leggibili, ma soprattutto comprensibili, e hanno consentito di scardinare il concetto che di un'opera d'arte esista una sola lettura possibile<sup>9</sup>.

Altro passo fondamentale è stato l'ascolto e il lavoro con i visitatori che hanno una diversa esperienza del mondo: persone ipo-udenti o sorde, ipo o non vedenti, o chiunque abbia una condizione fisica o mentale che cambia il suo modo di interagire con l'ambiente museale. Queste differenze non sono state viste come *deficit*, a cui dover porre rimedio, nell'ottica di far corrispondere tutti i visitatori a un determinato *standard*, ma sono state intese come ulteriori punti di vista capaci di ampliare l'esperienza altrui.

Per esempio, gli sgabelli - realizzati con un *design* semplice e una struttura molto leggera e posizionabili a proprio piacere - possono essere interpretati sia come risposta ai visitatori che faticano a stare a lungo in piedi, che possono così trovare momenti di sosta e riposo, sia come strumento per incoraggiare le persone a godere delle opere con calma, da seduti, magari chiacchierando tra loro.

Anche le **didascalie tattili o olfattive** possono essere percepite come proposte rivolte a visitatori con specifiche esigenze, oppure essere vissute come elementi in grado di arricchire l'esperienza di tutti. Le **panche da disegno** invitano i visitatori a diventare loro stessi degli artisti, a svolgere un ruolo attivo nel museo. Il prossimo esperimento saranno alcune sedute ischiatiche per alcune sale o anche per la biblioteca, ispirate ai modelli delle *Library* inglesi.

L'obiettivo generale è quello di invitare chi entra in museo a fare un'**esplorazione autorientata, autodiretta e autosostenuta** e in questo trova un ruolo fondamentale il riallestimento degli spazi della Pinacoteca.

Il museo ha pensato anche a nuovi **supporti didattici** appositamente predisposti per agevolare il **dialogo intergenerazionale** e la fruizione di grandi e piccoli, quali la **valigia "Piera"**, dotata di strumenti utili per conoscere ed esplorare la collezione, ma anche per imparare a guardare le opere in molti modi diversi, il *kit* da disegno per i bambini, la mappa per una "coda ludica" per spendere il tempo dell'attesa in fila nelle giornate di apertura gratuita come tempo per iniziare a scoprire il museo in maniera divertente.

A questi strumenti fisici si sono aggiunti, più di recente, anche una serie di **strumenti digitali**, scaricabili gratuitamente sui propri *device*, in grado di dare un continuo supporto all'esperienza museale, anche prima e dopo la visita.

La necessità di ricorrere a un sistema di prenotazioni per contingentare l'afflusso dei visitatori si è trasformata, ad esempio, in una grande opportunità, la possibilità di offrire un pacchetto di spunti e contenuti, **Brera Box**, per una visita personalizzata, una proposta mirata e diversificata per diverse tipologie di pubblici.

<sup>8</sup> Da novembre 2016 in Pinacoteca è presente, accanto al dipinto "Cristo e la Samaritana al pozzo" di Annibale Carracci, un prototipo di didascalia tattile che vuole agevolare la fruizione delle opere pittoriche per persone con difficoltà visiva. Il prototipo è stato realizzato in via sperimentale dal *Computer Vision and Multimedia Laboratory* dell'Università di Pavia, in collaborazione con l'Unione Italiana Ciechi - UICI.

<sup>9</sup> Colombo 2020, pagg. 87-99.

Nella visione del direttore James Bradburne, in perfetta corrispondenza con quello che era il pensiero dei grandi direttori del passato, come Franco Russoli e Fernanda Wittgens, che consideravano l'arte come una parte della nostra umanità, la Pinacoteca di Brera sta inoltre dedicando molta parte della propria attività all'integrazione e all'inclusione sociale, con l'intenzione di svolgere un ruolo fondamentale nel sostegno alla sua comunità. Il progetto **"Occorre tutta una città"** testimonia l'impegno nel porre il museo al centro della vita di tutti i cittadini, nell'idea che "come serve un intero paese per crescere un bambino, così serve un'intera città per fare un cittadino".

In quest'ottica, **Brera sta lavorando con l'Ospedale dei Bambini "Buzzi" di Milano**: in particolare da maggio 2019 è stato lanciato il progetto **"Nati nella cultura"**, un'iniziativa d'eccezione che pone le mamme e i bambini, fin dalla loro nascita, al centro del museo, e grazie al quale tutti i genitori dei bambini nati all'Ospedale "Buzzi" ricevono uno speciale passaporto, contenente due biglietti d'ingresso gratuiti a Brera e informazioni su alcuni dei musei *family friendly* di Milano. Sempre con l'Ospedale "Buzzi" e con il supporto dei volontari di ABIO (Associazione per il Bambino in Ospedale *Onlus*), è in preparazione una **Guida** realizzata raccogliendo l'esperienza e i suggerimenti dei piccoli pazienti rivolti ai coetanei che arriveranno dopo di loro in ospedale, nell'ottica di un sostegno utile ai bambini ricoverati.

Il museo di Brera accoglie diverse esperienze attraverso cui l'impegno sociale si fa concreto: moltissime sono le iniziative intraprese, i **progetti di inclusione o di sostegno**, i programmi rivolti a persone con disabilità o con esigenze di mediazione specifiche, condotti spesso in collaborazione con le associazioni e le organizzazioni di utilità sociale che operano sul territorio e che garantiscono un metodo professionale nelle attività proposte.

Tra i progetti realizzati, **"Due Passi nei musei di Milano"** condotto con la "Fondazione Manuli" *onlus* è dedicato a persone affette dalla malattia di Alzheimer e si declina in una attività guidata di fronte alle opere, seguita da un laboratorio di arteterapia. Il museo segue inoltre un programma per le persone affette da Parkinson, promosso dall'Associazione "Moov-it" *onlus*, che si preoccupa anche di stare vicino ai *caregivers*. In collaborazione con l'Associazione Nazionale Subvedenti - ANS il museo ha avviato anche il progetto **Descrivendo i Capolavori della Pinacoteca di Brera**: questa proposta, che prevede l'elaborazione di descrizioni morfologiche dei dipinti è, nello spirito di piena inclusività, al contempo un'occasione aperta a tutti per una scoperta lenta e graduale delle opere, con la possibilità di essere accompagnati dalle parole nella lettura dell'immagine.

Il progetto avrà un ulteriore sviluppo digitale nell'**applicazione MusA**, che vede ancora una volta il museo di Brera come campo di prima sperimentazione. Il museo collabora anche con *Vidas*, associazione che opera negli *hospice* e si occupa di assistere malati inguaribili, proponendo attività didattiche e progetti di inclusione e sostegno per famiglie di malati terminali. Questo nuovo orientamento ha coinvolto sempre di più la squadra interna dei Servizi educativi del museo in un supporto costante di cooperazione con le associazioni coinvolte e in un'attività educativa mirata sempre più verso il sostegno sociale, accompagnando gruppi di anziani residenti nelle case di riposo, gruppi di ragazzi che frequentano i centri diurni, gruppi di migranti, gruppi di senzatetto, persone che vivono un disagio all'interno della comunità.

La missione sociale, in cui il museo ha fortemente creduto in questi anni, ha guidato infine anche la **formazione** di tutto il personale interno del museo, nella consapevolezza del ruolo importante che questo svolge quotidianamente nella mediazione culturale. In particolare, il personale è stato guidato, con il supporto della *Fondazione Paideia*, in un **percorso di apprendimento** relativo ai temi dell'accessibilità sia sotto il profilo teorico, volto a conoscere le diverse disabilità fisica, sensoriale, cognitiva e psichica, sia con esercitazioni pratiche, per sviluppare adeguate tecniche di comunicazione ed accoglienza.

## Bibliografia

Colombo 2020: M. E. Colombo (a cura di), *James Bradburne. Un'intervista*, in *Senza Titolo. Le metafore della didascalia*, M.C. Ciaccheri, A.C. Cimoli, N. Moolhuijsen (a cura di), Nomos Edizioni 2020, pagg. 87-99.

Molinari 2003: L. Molinari (a cura di), *Portaluppi. Linea errante dell'architettura del Novecento*, Catalogo della mostra, Milano, La Triennale (19 settembre 2003 - gennaio 2004), Skira, Milano, 2003.

Quarto 2018: A. Quarto, *Il riallestimento della collezione permanente: un progetto di valorizzazione del museo, 2016-2018*, in *Attorno a Ingres e Hayez. Sguardi diversi sulle donne di metà Ottocento. Settimo Dialogo*, I. Marelli (a cura di), Skira, Milano, 2018, pagg. 64-103.

## Pinacoteca di Brera

Direttore: James Bradburne

Indirizzo: Via Brera, 28 - 20121 Milano

Sito web: [www.pinacotecabrera.org](http://www.pinacotecabrera.org)

Sito web - pagina accessibilità: <https://pinacotecabrera.org/visita/accessibilita/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

E-mail: [pin-br@beniculturali.it](mailto:pin-br@beniculturali.it)

E-mail certificata: [mbac-pin-br@mailcert.beniculturali.it](mailto:mbac-pin-br@mailcert.beniculturali.it)

Tel: +39 02 722631 / +39 02 72263264 / +39 02 72263229

Responsabili per l'Accessibilità:

Giuseppina Di Gangi (Responsabile Servizi Educativi) - [giuseppina.digangi@beniculturali.it](mailto:giuseppina.digangi@beniculturali.it)

Alessandra Quarto (Responsabile Mostre ed Eventi) - [alessandra.quarto@beniculturali.it](mailto:alessandra.quarto@beniculturali.it)



Milano. Pinacoteca di Brera. Didascalia olfattiva nella Sala dei "Polittici marchigiani".



Milano. Pinacoteca di Brera. La nuova area di accoglienza inaugurata a giugno 2016.



Milano. Pinacoteca di Brera. Una delle sedute nelle grandi sale con i supporti per le didascalie.



Milano. Pinacoteca di Brera. Attività dedicata a persone con malattia di Alzheimer.



Milano. Pinacoteca di Brera. Didascalia tattile e tessile (dettaglio) dell'opera "Il Bacio" di Francesco Hayez.

## ***Land(e)scape the disabilities.*** **Un paesaggio culturale per tutti nelle aree UNESCO del basso Piemonte.**

Roberto CERRATO\*, Carola GIACOMETTI\*\*

\*Direttore *Site-Manager* - Associazione per il Patrimonio dei Paesaggi Vitivinicoli di Langhe-Roero e Monferrato

\*\*Ufficio Tecnico Associazione Patrimonio dei Paesaggi Vitivinicoli di Langhe-Roero e Monferrato

Parole chiave: sostenibilità, innovazione, trasversalità, inclusione.

Il progetto *Land(e)scape the disabilities - Un paesaggio per tutti* (finanziato a valere sui fondi della Legge 77/2006 “Misure speciali di tutela e fruizione dei siti italiani di interesse culturale, paesaggistico e ambientale, inseriti nella Lista del Patrimonio Mondiale, posti sotto la tutela dell’UNESCO”), riprende e amplia la tematica del Piano di miglioramento dell’accessibilità ai siti culturali contenuta nel piano di gestione del sito.

Il progetto si è posto come obiettivo quello di migliorare l’accessibilità del sito UNESCO i *Paesaggi Vitivinicoli del Piemonte: Langhe-Roero e Monferrato*<sup>1</sup> a tutti coloro che sono interessati a conoscerne i valori e a godere dei variegati aspetti che lo caratterizzano, secondo l’approccio della “catena dell’accessibilità”<sup>2</sup> e della progettazione universale e inclusiva (indicata anche con i termini di *Design for all* o *Universal Design* o *Inclusive Design*<sup>3</sup>), indirizzata a ottenere ambienti, prodotti e servizi che assicurino la reale ed equa partecipazione di ogni persona a tutte le attività.

Le motivazioni alla base di questo progetto sono molteplici: motivi etnici, prescrizioni normative, possibili ricadute economiche, ma è soprattutto la società stessa che lo richiede.

Il progressivo allungamento della vita media, il lento ma costante mutare dell’immagine e della percezione della disabilità, hanno fatto sì che il tema dell’accessibilità sia sempre più conosciuto e considerato. Queste motivazioni sono ulteriormente avvalorate dal fatto che, per loro definizione, i siti UNESCO siano Patrimonio Mondiale, quindi dell’umanità intera.

---

1 Il sito seriale dei Paesaggi Vitivinicoli di Langhe-Roero e Monferrato si estende su un territorio molto vasto compreso tra le Province di Alessandria, Asti e Cuneo, nel quale, sulla base delle specificità e varietà vitivinicole, sono state individuate le Sei Componenti, o Aree di Pregio, attorno a cui si sviluppa un’ampia *Buffer Zone* di protezione.

2 Sistema integrato di risorse e servizi fruibili da diversi *target* di pubblico, al fine di poter garantire a tutti di conoscere, vivere e godere un sito UNESCO in ogni sua componente.

3 Mace 1985; Duncan 2007.

Nel pieno rispetto della sovranità degli Stati sul cui territorio è situato il patrimonio culturale e naturale [...] e impregiudicati i diritti reali previsti dalla legislazione nazionale su detto patrimonio, gli Stati partecipi della presente Convenzione riconoscono che esso costituisce un patrimonio universale alla cui protezione l'intera comunità internazionale ha il dovere di cooperare<sup>4</sup>. Un ulteriore riferimento concettuale è quello di “turismo accessibile”, inteso come quel turismo che consente a qualsiasi persona, indipendentemente dalle sue caratteristiche, dall'età, dal funzionamento del proprio corpo, dallo stato di salute etc. di godere a pieno l'esperienza turistica, senza ostacoli, senza difficoltà, senza esclusione, senza discriminazione. La nozione di accessibilità al paesaggio culturale è stata declinata a seconda dei bisogni specifici delle diverse disabilità ovvero: fisico-motorie, sensoriali, intellettive e psichiche. Un sito UNESCO per tutti, cioè una realtà accogliente senza barriere architettoniche, ma soprattutto culturali in grado di compromettere il senso autentico dell'attenzione e del soddisfacimento delle esigenze dell'uomo: un'accessibilità che sappia essere funzionale, efficiente, comoda e soprattutto di qualità.

### Censimento e percorsi dei luoghi significativi del sito UNESCO.

A partire da questi concetti e dagli obiettivi proposti, il progetto *Land(e)scape the disabilities - Un paesaggio per tutti* si articola partendo da una fase di conoscenza del patrimonio culturale e paesaggistico, per giungere ad una proposta di sua fruizione da parte di tutti. L'analisi delle condizioni di accessibilità è stata attuata attraverso la realizzazione di un censimento sullo stato di accessibilità dei diversi beni che caratterizzano il sito UNESCO. Tale analisi è stata svolta dall'Associazione per il Patrimonio dei Paesaggi Vitivinicoli di Langhe-Roero e Monferrato, da *SiTI* (Istituto Superiore sui Sistemi Territoriali per l'Innovazione) e, per quanto riguarda il territorio astigiano, dalla “Fondazione Giovanni Gorio”. L'Associazione possiede una base dati di partenza molto ampia e interessante, derivante dagli esiti del progetto *Valorizzazione delle architetture del vino attraverso attività di catalogazione, educazione e fruizione*, finanziato ai sensi della legge 77/2006 nell'esercizio finanziario 2014, dedicata proprio al censimento e alla catalogazione di tutti i principali “luoghi del vino” del territorio<sup>5</sup>. Questo database georiferito comprende, ad esempio, le aziende vitivinicole, le enoteche regionali, le cantine comunali e botteghe del vino, i musei della tradizione vitivinicola, gli *infernot*, a cui si associano altri elementi

rappresentativi del paesaggio, anche dal punto di vista percettivo, come i castelli. Partendo da questo patrimonio di dati esistenti, sono state censite le condizioni di accessibilità

dei singoli beni, attraverso una **scheda di rilevazione** elaborata nei contenuti insieme a ISITT (Istituto Italiano per il Turismo per Tutti). A seguito della strutturazione del database, fra tutti i luoghi presenti, sono stati selezionati solo quelli rilevanti a livello turistico, che fossero effettivamente aperti al pubblico, almeno periodicamente. I beni censiti sono circa un centinaio e le informazioni riguardano numerosi aspetti, tra cui le modalità di visita, la possibilità di avere dei supporti informativi (come le audioguide) specifici per persone con disabilità, l'accesso alla struttura e la percorribilità degli spazi, la presenza di ostacoli e dislivelli, l'articolazione degli spazi espositivi, la presenza di servizi igienici dedicati.

4 Art. 6 comma 1 della Conferenza generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'educazione, la scienza e la cultura. *Convenzione per la protezione del patrimonio mondiale e naturale* Parigi il 23 novembre 1972 in <https://www.admin.ch/opc/it/classified-compilation/19720322/201305310000/0.451.41.pdf>.

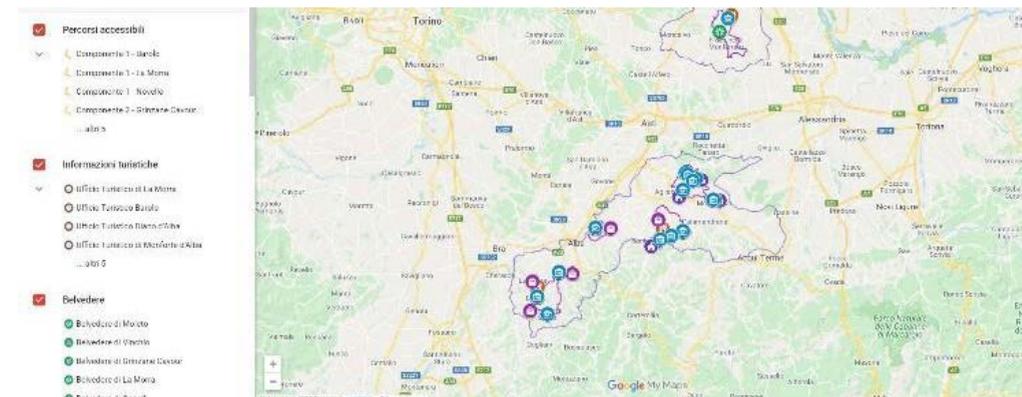


Fig. 1: Il sito UNESCO Langhe-Roero e Monferrato. Pannello illustrativo dei percorsi di visita “per tutti”.

A partire da tali rilevazioni sono stati individuati per ogni componente del sito UNESCO uno o più percorsi di visita “per tutti” (Fig. 1). In collaborazione con *SportABILI Onlus A.S.D.*, ogni percorso è stato testato ed è stata poi redatta una scheda relativa all'accessibilità specifica di ogni locale. Ciascun percorso e ciascuna struttura sono stati georiferiti e caricati sulla piattaforma *Google Maps* dedicata<sup>6</sup>.

### Virtual tour delle sei componenti dei Paesaggi Vitivinicoli del Piemonte.

All'interno di questo percorso di valorizzazione del territorio del sito UNESCO dei Paesaggi Vitivinicoli, il progetto ha visto la realizzazione della **piattaforma Coperniko**<sup>7</sup> che permette, attraverso la scansione del viso, una volta attivata la *webcam* di qualsiasi *pc*, di interagire con l'ambiente presentato all'interno della



Fig. 2: Il sito UNESCO Langhe-Roero e Monferrato. I virtual tour dei Paesaggi Vitivinicoli del Piemonte.

Con essa è possibile effettuare una visita simulata nelle sei componenti paesaggistiche - Langa del Barolo, Castello di Grinzane Cavour, Colline del Barbaresco, Nizza Monferrato e il Barbera, Canelli e l'Asti Spumante e il Monferrato degli *Infernot* - estendendo così l'accessibilità al sito, garantendone la fruibilità, *in loco* o da remoto, ad ogni persona che ne abbia il desiderio. I diversi contenuti multimediali, riprese video ed immagini a 360° di ambienti esterni ed interni, permettono di completare l'esperienza di visita, fornendo informazioni su paesaggi, prodotti e lavorazioni che caratterizzano e rendono unica nel suo genere l'area di Langhe-Roero e Monferrato (Fig. 2).

5 <https://www.paesaggivitivinicoli.it/wp-content/uploads/2017/05/Legge-77.pdf>.

---

6 <https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1Dq1zPYg6n5w8KyORwD43an6IFnzJpnUF&ll=0%2C0&z=10>.

7 *Plug-in* brevettato dall'Azienda alessandrina "At Media".

## Interventi di miglioramento all'accessibilità del sito.

Il progetto **Land(e)scape the disabilities - Un paesaggio per tutti** ha previsto non soltanto l'abbattimento delle barriere architettoniche, ma anche la progettazione di **installazioni** che possano far conoscere e migliorare la visita sul territorio UNESCO attraverso una fruizione inclusiva. La progettualità si compone di diverse azioni ed installazioni, tra cui: le **tavole tattili** donate all'Enoteca Regionale di Canelli, il **plastico morfologico** del sistema collinare a Barbaresco, il **percorso tattile** nella Chiesa di San Martino a La Morra e l'**allestimento sensoriale for all** trasferibile sul territorio.



Fig. 3: Sito UNESCO Langhe-Roero e Monferrato. Le tavole tattili di Canelli.

Le tavole tattili presenti a Canelli sono composte da quattro tavole, completamente accessibili, per mezzo delle quali è possibile conoscere informazioni e descrizioni relative al Sito UNESCO, con un *focus* in particolare sulla Componente 5 di Canelli, dell'Asti Spumante e delle Cattedrali Sotterranee (Fig. 3). Il plastico morfologico del sistema collinare delle Langhe, collocato ai piedi della Torre di Barbaresco, è un'installazione permanente interamente scolpita nel Marmo di Carrara. La sua realizzazione si è resa possibile grazie all'utilizzo di

macchine a controllo numerico di ultima generazione; sono stati poi attuati interventi specifici su elaborati 3D che, attraverso curve di livello, hanno consentito di modellare lo schema altimetrico del contesto territoriale, e hanno quindi portato ad un risultato che sconfinava tra arte e geologia (Fig. 4).

Nella Chiesa di San Martino a La Morra sono state collocate due installazioni permanenti composte da un doppio sistema di lastre tattili concepite e realizzate con i criteri di accessibilità universale. Le scelte materiche fatte, garantiscono resistenza per l'uso specifico e, al tempo stesso, conferiscono bellezza ai manufatti. L'opera si compone di due elementi separati: la tavola planimetrico-descrittiva degli ambienti interni alla Chiesa, mentre la seconda è dedicata alle tarsie marmoree e litiche, che connotano l'architettura e l'estetica delle pareti interne di San Martino (Fig. 5).



Fig. 4: Sito UNESCO Langhe-Roero e Monferrato. Plastico tattile della morfologia del Sistema Collinare a Barbaresco.



Fig. 5: Sito UNESCO Langhe-Roero e Monferrato. Lastre tattili nella Chiesa di San Martino a La Morra.

Il percorso sensoriale di Langhe-Roero e Monferrato rappresenta un allestimento multisensoriale in grado di comunicare i valori del sito UNESCO attraverso un approccio *for all*, ovvero tramite oggetti fruibili e accessibili anche a persone con esigenze specifiche. L'**allestimento** è stato ideato in modo da risultare completamente **reversibile e smontabile** per consentire e favorire un **periodico spostamento** nei luoghi maggiormente rappresentativi del Sito Patrimonio dell'Umanità.

L'allestimento si compone di pannelli per mezzo dei quali è possibile, attraverso la lettura o narrazione sonora, conoscere i valori e le peculiarità del territorio e delle sei Componenti che costituiscono il Sito UNESCO.



Fig. 6: Sito UNESCO Langhe-Roero e Monferrato. Pannelli con narrazione sonora.

Ciò che rende unico l'allestimento è la presenza di un percorso materico nel quale sono presentati oggetti e arredi relativi alla filiera vitivinicola e alle caratteristiche del paesaggio vitato piemontese (Fig.6).

## Linee guida per l'accessibilità dei Paesaggi Vitivinicoli del Piemonte.

Benché l'Italia vanti il maggior numero di siti inseriti nella Lista del Patrimonio dell'Umanità, risultano ancora poco conosciuti modelli generali di riferimento in materia di accessibilità.

Da questa constatazione nasce la volontà di realizzare uno strumento che possa contribuire alla diffusione di una concreta cultura della progettazione *for all* che sappia considerare le diverse e diversificate esigenze della popolazione in maniera costruttiva e creativa.

L'obiettivo della pubblicazione **Linee guida per l'accessibilità dei Paesaggi Vitivinicoli del Piemonte**<sup>8</sup>, redatto grazie alla collaborazione con ISITT, è quello di fornire agli amministratori locali, agli addetti ai lavori e alla popolazione, uno strumento di riflessione in grado di proporre stimoli e suggerimenti per intraprendere un percorso di crescita e miglioramento che miri allo sviluppo di un sistema territoriale più inclusivo e consapevole, creando soluzioni e proposte sempre più diversificate, modulabili e adattabili anche alle specifiche esigenze di ciascuno.

8 <https://www.paesaggivitivinicoli.it/wp-content/uploads/2019/06/Linee-Guida-2018-1.pdf>

Laboratorio nazionale dedicato alle **best practice** sul turismo per tutti nei siti UNESCO.

Il laboratorio nazionale dedicato alle **best practice** sul turismo per tutti, organizzato ad ottobre 2017, ha visto coinvolti altri siti UNESCO italiani che, in questa occasione, hanno avuto modo di confrontarsi sul tema dell'accessibilità al fine di evidenziare esperienze positive e modelli di intervento efficaci. Ogni intervento, dotato di sottotitolazione in simultanea, è stato ripreso per poi essere condiviso sulla piattaforma *YouTube* dell'Associazione<sup>9</sup>. Gli interventi dei relatori del suddetto convegno e di altri addetti ai lavori in occasione di altri incontri organizzati dalla presente associazione con gli Osservatori del Paesaggio, riguardanti i temi dell'accessibilità nelle sue varie declinazioni, sono poi confluiti all'interno di una monografia<sup>10</sup>.

### Bibliografia

Duncan 2007: R. Duncan, *Universal design - Clarification of the concept. A report for the Ministry of the Environment, Government of Norway, The Center for the Universal Design*, North Carolina State University, March 2007.

Mace 1985: R.L. Mace, *Universal Design*, in *Designers West*, 1985.

---

Associazione per il Patrimonio dei Paesaggi Vitivinicoli  
di Langhe-Roero e Monferrato

Direttore: Roberto Cerrato

Indirizzo: Via Manzoni, 5D - 12051 Alba (CN)

Sito web: <https://www.paesaggivitivinicoliunesco.it/contatti/>

E-mail: [info@paesaggivitivinicoliunesco.it](mailto:info@paesaggivitivinicoliunesco.it)

Tel.: +39 0173 293163

---

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=kqTr7rH2z34&t=428s>

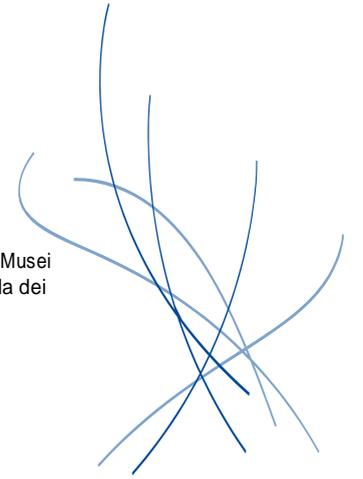
<sup>10</sup> <https://www.paesaggivitivinicoli.it/wp-content/uploads/2019/06/atti-convegno-bassa-risoluzione-completo-1.pdf>

## Esperienze, progetti e buone prassi per la fruibilità ai siti culturali del patrimonio italiano

Gabriella CETORELLI\*, Federica LAMONACA\*\*

\*Funzionario Archeologo MIBACT, Responsabile U.O. Progetti Speciali D.G. Musei

\*\*Archeologo, Ricercatore Corso Scuola del Patrimonio - Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali



Nella sezione che segue è stata raccolta una selezione delle numerose esperienze che sono pervenute alla D.G. Musei a seguito delle circolari 2 e 5 del 2019, in cui si richiedeva a tutti gli Istituti museali statali la compilazione, entro il mese di settembre 2019, di una scheda sintetica che riassume le attività e gli strumenti messi in atto, da ciascun sito aperto al pubblico, per l'accessibilità, secondo i parametri già individuati nel D.M. 28 marzo 2008, nella circolare n. 80/2016 della D.G. Musei ed infine nella circolare n. 26 del 25 luglio 2018, indicati come azioni di riferimento alla progettazione inclusiva.

Oltre ai musei e ai luoghi della cultura di appartenenza statale, per ulteriore approfondimento, si è ritenuto opportuno presentare esperienze di rilievo, individuate dal Gruppo di Lavoro istituito con D.D. rep. n. 582 del 27 giugno 2017 in tema di fruibilità del patrimonio<sup>1</sup>, realizzate anche da musei non statali, su tutto il territorio nazionale<sup>2</sup>, che hanno volontariamente aderito all'invito della Direzione generale formulato tramite le succitate circolari 2 e 5 /2019, nell'ambito delle finalità espresse dal Sistema Museale Nazionale.

Il lavoro di raccolta dei dati presentati è stato realizzato con il supporto della Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali, nell'ambito di un progetto di *internship* condotto negli anni 2019/2020, con il coordinamento della U.O. Progetti Speciali del Servizio II della D.G. Musei.

Ai fini della ricerca, si è ritenuto utile coinvolgere i professionisti e gli *stakeholder* dei contesti analizzati, attraverso un'indagine qualitativa, oltre che quantitativa, concentrando l'attenzione sulla partecipazione e sul significato che i visitatori dei musei attribuiscono alla loro esperienza, utilizzando come primi interlocutori i rappresentanti delle associazioni di settore, per la più ampia condivisione di finalità comuni, ma anche esperti, tecnici e operatori del patrimonio.

<sup>1</sup> Il concetto di fruibilità, definito dalla legge 04/2004 si riallaccia sia all'accessibilità, sia all'usabilità, ed è indicato come *caratteristica dei servizi di rispondere a criteri di facilità e semplicità d'uso, di efficienza, di rispondenza alle esigenze dell'utente, di gradevolezza e di soddisfazione nell'uso del prodotto.*

<sup>2</sup> Per l'indagine dei dati complessivi e di dettaglio dei luoghi della cultura analizzati cfr. la Parte Quarta del volume alle pagg. 327-340.

Si è scelto di rappresentare ciascun museo, o la rete di musei appartenenti allo stesso Istituto, attraverso una scheda sintetica che illustrasse la **localizzazione del sito culturale e le esperienze realizzate in tema di accessibilità fisica, senso-percettiva, culturale e cognitiva** della struttura, le attività messe in campo per l'**ampliamento della fruizione e il coinvolgimento degli utenti**.

Le **buone prassi**, di seguito presentate, sono state quindi **ripartite tra musei statali e musei non statali**, suddivisi in due sezioni distinte e riportati in ordine alfabetico per Regione e Luoghi, interessando, la ricerca, tutte le Regioni di competenza del M/BACT per quanto attiene i Musei statali e tutte le Regioni italiane, comprese quelle a statuto speciale, per i Musei non statali, ai fini della più ampia rappresentatività territoriale dell'indagine.

L'elaborazione delle informazioni raccolte è stata effettuata tramite contatti diretti con i relativi Istituti, mediante l'analisi dei casi citati, oltre alla consultazione dei siti *web* istituzionali dei luoghi della cultura coinvolti. Le schede, inoltre, sono state verificate dai responsabili degli Istituti, anche attraverso contatti e interviste pluri-strutturate.

In particolare, effettuata la redazione della scheda sintetica riassuntiva delle azioni messe in pratica per il superamento delle barriere fisiche, senso-percettive, culturali, cognitive e di inclusione sociale, è stato chiesto a ciascun Museo di effettuare una verifica e di voler implementare e segnalare anche altre azioni previste, o in corso, sul medesimo tema.

Il nucleo della scheda è indicato nella voce "**Descrizione**" che illustra, in maniera sintetica, tutte le attività, i progetti, le collaborazioni, i servizi e le azioni messe in campo per la fruizione ampliata, realizzate o in fase di realizzazione, dai siti presentati.

La sezione riservata ai "**Contatti**", costituisce una dettagliata **anagrafica** del luogo, per facilitare i rapporti tra i siti della cultura e i fruitori dei medesimi, come pure con la rete dei musei italiani, riportando il nome del direttore/responsabile della struttura, i recapiti telefonici e di posta elettronica, il sito *web* istituzionale, i responsabili per l'accessibilità (ove presenti) con i rispettivi recapiti e i referenti dei progetti presentati.

Le "**Parole chiave**" intendono indicare gli ambiti di azione a cui rispondono i servizi messi in atto. Queste parole ricalcano i **sei criteri di valutazione** con i quali è stata analizzata la rilevanza di ciascuna attività/progetto per le finalità attese, come individuate dal G.d.L. istituito con D.D. rep. n. 582 del 27.06.2017.

Si tratta di:

- **Sostenibilità**, intesa come durabilità del progetto o del servizio nel tempo, garantita anche dal processo di cambiamento nel quale la messa a punto di nuove modalità di fruizione ampliata riesce a coinvolgere e sensibilizzare tutta l'utenza e a modificare l'orientamento degli sviluppi istituzionali, tecnici e tecnologici delle azioni, anche in prospettiva di interventi futuri, valorizzando il potenziale di ciascun luogo della cultura.
- **Trasversalità/multisensorialità**, intese come varietà di azioni e servizi messi in campo, tra essi coerenti e convergenti, rivolti a differenti persone ed ambiti socio-culturali.

- **Progettazione partecipata**, intesa come coinvolgimento diretto delle utenze a cui ci si rivolge nei processi decisionali per la progettazione, fin dalle prime fasi di realizzazione, esecuzione e cura di servizi e interventi tesi alla valorizzazione e fruizione ampliata del patrimonio. Questo processo si realizza attraverso consulenze e azioni condivise e partecipate con persone con disabilità, associazioni di categoria, istituti ed enti di settore, esperti, portatori di interesse, tecnici dei beni culturali e del turismo e altri soggetti aderenti al progetto.
- **Replicabilità**, intesa come possibilità di ripetere o trasmettere l'iniziativa e gli strumenti utilizzati o come riferimento e incentivo per la realizzazione di nuove azioni in altri contesti.
- **Innovazione**, intesa come nuove soluzioni e proposte di fruizione, non necessariamente tecnologiche, considerando il termine nella accezione più ampia del significato.
- **Soluzioni tecnologiche**, intese come impiego di supporti digitali, informatici e/o multimediali, funzionali alla soluzione di problemi pratici, all'ottimizzazione delle procedure, alla scelta di strategie operative, per raggiungere gli obiettivi prefissati.

Si è voluto inoltre dare risalto alle attività che il **museo** tende a portare **fuori dalle proprie mura**, creando azioni a sostegno della cura e del benessere della persona, secondo esigenze sempre più espresse dai pubblici dei musei, anche a seguito dei rilevanti mutamenti sociali verificatisi nel corso degli ultimi anni.

Viene altresì indicata, come già riportato per le 18 buone prassi presentate nella seconda parte del volume (cfr., *supra*, pagg. 95-240) la **aderenza del sito** di volta in volta preso in esame al **Progetto A.D. Arte. - L'informazione. Un sistema informativo per la qualità della fruizione dei beni culturali da parte di persone con esigenze specifiche**.

Si tratta di un ampio lavoro, di assoluta unicità, realizzato nel corso degli anni dalla Direzione generale Musei, al fine di fornire agli utenti del patrimonio informazioni chiare, certe e verificate, declinate nell'ottica della fruizione ampliata, sui luoghi della cultura statali aperti al pubblico.

Nell'ambito di tale progetto, per indirizzare il personale dell'Amministrazione ad una adeguata realizzazione delle attività, è stato istituito dalla Direzione generale musei il **Corso di formazione A.D. Arte. - L'informazione. Un sistema informativo per la qualità della fruizione dei beni culturali da parte di persone con esigenze specifiche**, più volte citato. Partendo dall'analisi e rilevazione delle condizioni di accessibilità di 150 siti culturali, il progetto consiste nella messa in rete, nel portale della Direzione generale Musei ([accessibilitamusei.beniculturali.it](http://accessibilitamusei.beniculturali.it)) di informazioni di elevata efficienza ed efficacia, ottenute attraverso l'adozione di una metodologia condivisa con le associazioni di settore ed i portatori di interesse, ai fini della completa affidabilità del dato che viene reso disponibile.

Tramite il **progetto A.D. Arte**, ogni persona che esprima una esigenza specifica potrà acquisire, da remoto o sui *device* personali, tutte le informazioni necessarie, preventive alla visita, tese a stabilire se, rispetto alle sue specifiche esigenze, le caratteristiche architettoniche e dei servizi di una particolare struttura le consentano una fruibilità soddisfacente.

Il progetto, attualmente in fase di aggiornamento e implementazione, prevede, per ciascun sito preso in considerazione, testi in italiano e in inglese, tecniche di navigazione facilitata, un accurato corredo fotografico e planimetrie “parlanti” che consentono una agevole “lettura” dei luoghi.

L’indagine presentata in questa sezione del volume evidenzia, pertanto, non solo la situazione attuale in merito alle buone pratiche attivate a livello nazionale dai luoghi della cultura italiani, ma indica anche in quale direzione investire per procedere nel potenziamento delle azioni di valorizzazione e fruizione diffusa del patrimonio.

Quanto emerge dai dati ricevuti dal territorio conferma come i musei ben si prestano ad essere un luogo di incontro e di confronto in cui sviluppare e amplificare, attraverso azioni trasversali di fruizione olistica, l’inclusione sociale e la crescita culturale del Paese.

La finalità della D.G. Musei di implementare il Corso di formazione-informazione *A.D. Arte*, indica come la Direzione continui a adoperarsi per incrementare le competenze del personale e ampliare la sfera dei servizi proposti, al fine di rispondere in modo sempre più mirato, efficace ed efficiente, alle esigenze che il territorio manifesta.

Emerge, inoltre, come la maggior parte delle azioni realizzate dai luoghi del patrimonio provenga da un ascolto attivo dei bisogni dei fruitori e dal coinvolgimento diretto degli stessi nei processi decisionali, attraverso operazioni di *Audience Development*.

Non mancano esperienze innovative, in cui anche la tecnologia riveste un ruolo rilevante, come si è potuto efficacemente riscontrare anche nella drammatica contingenza sanitaria che sta caratterizzando l’anno in corso.

Va infine ribadito come a ciascuna azione intrapresa corrisponda una complessità di relazioni e collaborazioni instaurate tra i singoli luoghi della cultura e il contesto circostante, rappresentato non solo da Enti, Istituzioni e Associazioni di portata nazionale, ma anche da circoscritte realtà locali e gruppi di cittadini che costantemente si attivano, spesso attraverso reti e filiere territoriali, poiché riconoscono nel museo un’opportunità di crescita culturale e di sviluppo sociale, soprattutto nei propri ambiti geografici.

Questa tendenza generale si registra nei grandi come nei piccoli musei, statali e non statali, in tutto il territorio italiano, schiudendo il futuro del patrimonio agli ampi intenti ed obiettivi espressi dalla Amministrazione attraverso l’attivazione del Sistema Museale Nazionale.

## ABRUZZO

- Città:** L'Aquila (AQ)
- Luogo della Cultura:** MUNDA - Museo Nazionale d'Abruzzo
- Direttore:** Lucia Arbace
- Tipologia:** Museo
- Indirizzo:** Largo Tornimparte, 1 - 67100 L'Aquila (AQ)
- Sito web:** <https://www.musei.abruzzo.beniculturali.it/>
- Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Abruzzo. A seguito del D.M. 28/01/2020 n. 22 il Museo Nazionale d'Abruzzo è divenuto Museo autonomo.
- Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, sensoriale e culturale) attraverso percorsi multimediali e tattili.
- Descrizione:** Il Museo ha messo in atto strategie per favorire l'**accessibilità fisica**. Nelle sale del Museo, attraverso l'installazione di *totem* con *monitor touch* e strumenti multimediali, è possibile fruire di un **video racconto**, **virtual tour** immersivi e **animazioni 3D**. È presente un **percorso tattile** per persone cieche e ipovedenti, a partire dal parcheggio riservato. Inoltre, il Museo ha sperimentato la tecnologia del 5G con il supporto del Ministero dello Sviluppo Economico, dell'Università degli Studi dell'Aquila e con Società private di telefonia, che permetterà di implementare i percorsi già esistenti con la realizzazione di **visite virtuali personalizzate** per gli utenti e il riconoscimento di opere d'arte con la visione artificiale dal proprio dispositivo mobile.
- Contatti:** *E-mail:* pm-abr@beniculturali.it - *Tel.:* +39 0862 28420  
*Responsabili Progetti:*  
Mario Renzi - mario.renzi@beniculturali.it  
Valentina Garramone - valentina.garramone@beniculturali.it
- Parole chiave:** Sostenibilità, innovazione, trasversalità, soluzioni tecnologiche.



L'Aquila. MUNDA - Museo Nazionale d'Abruzzo. Visite sensoriali.  
(Immagine tratta da: <https://gazzettadelsud.it/speciali/viaggi/2017/11/27/l-aquila-visite-sensoriali-al-munda-4a283e60-d1df-4454-a7ff-453e9077486a/1/>).

## BASILICATA

- Città:** **Matera (MT)**
- Luogo della Cultura:** **Museo Nazionale d'Arte Medievale e Moderna della Basilicata - Palazzo Lanfranchi**
- Direttore:** Marta Ragazzino
- Tipologia:** Museo
- Indirizzo:** Piazza G. Pascoli, 1 - 75100 Matera (MT)
- Sito web:** <https://musei.basilicata.beniculturali.it>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)
- Proprietà/Ente:** M/BACT - A seguito del D.M. 28/01/2020 n. 22 il Museo Nazionale d'Arte Medievale e Moderna della Basilicata fa ora parte del nuovo Museo autonomo denominato Museo Nazionale di Matera.
- Servizio:** Accessibilità culturale attraverso inclusione sociale e coinvolgimento territoriale.
- Descrizione:** Con il progetto *I Sassi, la memoria e la città. Viaggio alla ricerca del futuro*, si è inteso rendere il Museo di Palazzo Lanfranchi un punto di riferimento culturale per la comunità, un luogo aperto e fruibile da tutti i pubblici. La politica di questo progetto mette al centro delle proprie azioni il **coinvolgimento concreto dei cittadini dei diversi rioni di Matera** nelle attività connesse alla valorizzazione del patrimonio storico, artistico ed etno-antropologico, affinché possano essere protagonisti attivi nel processo culturale. Questa azione ha contraddistinto anche il percorso di candidatura di Matera a Capitale Europea della Cultura 2019.
- Contatti:** *E-mail:* pm-bas.museolanfranchi@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 0835 256211  
*Responsabile:* Antonella Iacovino - antonella.iacovino@beniculturali.it
- Parole chiave:** Replicabilità, progettazione partecipata, azioni fuori dal Museo.



Matera. Palazzo Lanfranchi. Museo Nazionale d'Arte Medievale e Moderna della Basilicata. Progetto "I Sassi, la memoria e la città". (Immagine tratta da: <https://www.museimatera.it/palazzo-lanfranchi/>).

## CALABRIA

- Città:** **Borgia (CZ)**
- Luogo della Cultura:** **Museo e Parco Archeologico Nazionale di Scolacium**
- Direttore:** Antonella Cucciniello
- Tipologia:** Museo e Area Archeologica
- Indirizzo:** Via Scylletion, s.n.c. - 88021 Roccelletta di Borgia (CZ)
- Sito web:** [www.scolacium.com](http://www.scolacium.com)  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)
- Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Calabria.
- Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, sensoriale, cognitiva e culturale) attraverso audioguide e postazioni multimediali.
- Descrizione:** Il Museo ha realizzato il progetto **Scolacium. Minerva Interactive Multimedia Project** (<http://www.scolacium.com/>), che prevede l'utilizzo di nuove tecnologie all'interno del Parco Archeologico per la realizzazione di un **percorso multimediale** attraverso *App*, audioguide, postazioni multimediali nel Museo, connessione *Wi-Fi* nel Parco, ricostruzioni 3D e applicazioni *per smartphone*. Viene fornita agli utenti anche la possibilità di una **visita virtuale** del Foro e del Teatro tramite il *pc* o dispositivi *mobile*.
- Contatti:** *E-mail:* pm-cal.scolacium@beniculturali.it - *Tel.:* +39 0961 391356  
*Responsabile:* Elisa Nisticò - elisa.nistico@beniculturali.it
- Parole chiave:** Sostenibilità, soluzioni tecnologiche, innovazione, replicabilità.
- Città:** **Bova Marina (RC)**
- Luogo della Cultura:** **Museo "Archeodori"**
- Direttore:** Delfino Orsola Laura
- Tipologia:** Museo e Parco Archeologico
- Indirizzo:** Località San Pasquale, s.n.c. - Bova Marina (RC)
- Sito web:** [www.musei.calabria.beniculturali.it](http://www.musei.calabria.beniculturali.it)
- Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Calabria.
- Servizio:** Accessibilità fisica. Accessibilità senso-percettiva attraverso videoguida in LIS e mappa tattile.
- Descrizione:** Il Museo "Archeodori" ha adottato strategie per il miglioramento dell'**accessibilità fisica**. È stata inoltre realizzata una **mappa tattile** che illustra ai visitatori la planimetria della sala espositiva con il posizionamento delle vetrine e dei reperti, tra cui il mosaico pavimentale dell'"Aula della Preghiera" della Sinagoga. Inoltre, è disponibile una **videoguida in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) per ampliare la fruizione degli utenti con disabilità uditiva.
- Contatti:** *E-mail:* pm-cal@beniculturali.it - *Tel.:* +39 344 030 0673
- Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, innovazione.

**Città:** Locri - Gioia Tauro (RC)

**Luogo della Cultura:** Museo e Parco Archeologico Nazionale di Locri (RC)  
Museo Archeologico Nazionale di Palazzo Nieddu del Rio - Locri (RC)  
Museo Archeologico di *Mètauros* - Gioia Tauro (RC)

**Direttore:** Rossella Agostino

**Tipologia:** Museo e Parco Archeologico

**Indirizzo:** Contrada Marasà - 89044 Locri (RC)  
Corso Vittorio Emanuele - 89044 Locri (RC)  
Via Roma, C/o Palazzo Baldari - 89013 Gioia Tauro (RC)

**Sito web:** [www.musei.calabria.beniculturali.it](http://www.musei.calabria.beniculturali.it)

**Proprietà/Ente:** MIBACT - Direzione Regionale Musei Calabria.

**Servizio:** Accessibilità senso-percettiva attraverso una videoguia in LIS. Accessibilità cognitiva e culturale mediante semplificazione dei linguaggi.

**Descrizione:** La Direzione ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti con differenti azioni nei propri siti. È stata realizzata una **videoguia in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) per il Museo Archeologico Nazionale di Palazzo Nieddu del Rio, situato nel centro cittadino di Locri ed inserito nel circuito archeologico offerto ai visitatori del Parco Archeologico di Locri. L'applicazione è attivabile tramite **QRcode** posti lungo il percorso espositivo, attraverso *smartphone* o *tablet* del visitatore. Presso il Museo Archeologico *Mètauros* sono state realizzate rampe *ad hoc* per il superamento dei dislivelli di quota all'interno degli spazi espositivi, ai fini della **accessibilità fisica**. È stata migliorata e implementata tutta la **comunicazione** delle collezioni con **linguaggi semplificati**, attraverso la creazione di testi didascalici, *focus* di approfondimento e *banner* introduttivi alle collezioni. Inoltre, sono state approfondite tematiche e alcuni reperti attraverso l'utilizzo di **QRcode** su alcuni espositori selezionati, per l'implementazione della fruizione digitale. Infine, è da segnalare la collaborazione con ANAS Autostrade - progetto **Valorizzazione del tracciato dell'Autostrada del Mediterraneo. Attrattori Regione Calabria** - che ha dato al Museo una grande visibilità realizzando contenuti digitali sulla piattaforma "Autostrada del Mediterraneo" (<https://www.autostradadelmediterraneo.it/itinerari-la-via-dell-archeologia>) nell'itinerario digitale "La via della storia".

**Contatti:** *E-mail:* [drm-cal@beniculturali.it](mailto:drm-cal@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 3207984594  
*Responsabile Progetti Museo Archeologico Mètauros:*  
Simona Bruni - [simona.bruni@beniculturali.it](mailto:simona.bruni@beniculturali.it)

**Parole chiave:** Sostenibilità, innovazione, soluzioni tecnologiche, replicabilità.

**Città:** Vibo Valentia (VV)

**Luogo della Cultura:** Museo Nazionale Archeologico "Vito Capialbi" (MuArC)

**Direttore:** Adele Bonofiglio

**Tipologia:** Museo Archeologico

**Indirizzo:** Castello Normanno Svevo, 89900 - Vibo Valentia (VV)

**Sito web:** <https://musei.calabria.beniculturali.it>

**Proprietà/Ente:** MIBACT - Direzione Regionale Musei Calabria.

**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso percorso tattile e guide in LIS.

**Descrizione:** Il Museo ha attivato azioni mirate ad ampliare l'accessibilità fisica, grazie ad un progetto di adeguamento funzionale di percorribilità degli spazi interni ed esterni del Castello e all'inserimento di un ascensore. La struttura possiede un **percorso tattile** in braille, italiano e inglese e un **percorso in LIS** (Lingua dei Segni Italiana). Il Museo ha aderito inoltre al **progetto Biennale Arteinsieme . Cultura e culture senza barriere - edizione 2020**, promosso dal Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona, realizzando un video di presentazione di un importante busto femminile in basanite di età claudia (41-54 d.C.), una delle opere *must* del museo, con **audio-descrizione** per le persone con disabilità visiva e **sottotitolazione** per le persone con disabilità uditiva.

**Contatti:** *Email:* [drm-cal@beniculturali.it](mailto:drm-cal@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 0963 43350

**Parole chiave:** Sostenibilità, trasversalità, innovazione.



Vibo Valentia. Museo Archeologico Nazionale "Vito Capialbi". Ascensore vetrato dal progetto di adeguamento funzionale di percorribilità. (Foto di F. Lamonaca).

**Città:** Reggio Calabria (RC)  
**Luogo della Cultura:** Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria (MArRC)  
**Direttore:** Carmelo Malacrino  
**Tipologia:** Museo Archeologico  
**Indirizzo:** Piazza de Nava, 26 - 89123 Reggio Calabria (RC)  
**Sito web:** <https://www.museoarcheologicoreggiocalabria.it/>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità senso-percettiva attraverso percorso tattile e videoguide in LIS.  
**Descrizione:** Il Museo ha messo in atto strategie per il superamento delle barriere architettoniche. È stato realizzato un sito *web* ove è presente una pagina dedicata all'accessibilità ricca di informazioni. Nel Museo è stato allestito il percorso tattile **Toccabile** per i visitatori ciechi e ipovedenti. Inoltre, è disponibile una videoguida in LIS (Lingua dei Segni Italiana), realizzata con il patrocinio dell'Ente Nazionale Sordi. La videoguida ha ricevuto il primo premio al concorso nazionale "Turismi accessibili - Giornalisti, Comunicatori e Pubblicitari superano le barriere", quale opera più votata dal pubblico per il 2016/2017. La guida attivabile tramite dispositivi **QRcode**, permette al visitatore sordo di fruire del percorso museale attraverso 120 video, disponibili su tre diverse piattaforme digitali. Tale dispositivo è sia integrato nelle isole espositive (sistemi multimediali *touch screen* che compongono l'apparato multimediale del MArRC), sia installato su 20 *tablet*, messi a disposizione dei visitatori sordi presso il *bookshop* del MArRC e fruibile tramite *internet* come *web app* da dispositivi mobili e *personal computer*. Il Museo è presente sul portale **Accessibitaly - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibitaly.it/properties/museo-archeologico-nazionale-di-reggio-calabria/>).  
**Contatti:** *E-mail:* man-rc@beniculturali.it - *Tel.:* +39 0965 898272  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, soluzioni tecnologiche, progettazione partecipata.



Reggio Calabria. Museo Archeologico Nazionale. Videoguida in LIS. (Immagine tratta da: <https://invisibili.corriere.it/2017/10/20/il-riscatto-di-reggio-e-di-rosarno-con-i-musei-accessibili/>).

## CAMPANIA

**Città:** Eboli (SA)  
**Luogo della Cultura:** Museo Archeologico Nazionale di Eboli e della Media Valle del Sele (MANE)  
**Direttore:** Giovanna Scarano  
**Tipologia:** Museo Archeologico  
**Indirizzo:** Piazza San Francesco, 1 (Convento San Francesco) 84025 Eboli (SA)  
**Sito web:** <http://www.polomusealecampania.beniculturali.it>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Campania.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, senso-percettiva e culturale) attraverso attività e progetti "su misura".  
**Descrizione:** Il Museo presenta una pagina dedicata all'accessibilità dove sono segnalati avvisi, attività e progetti "su misura", mirati a diverse utenze. Sono state messe in atto strategie per migliorare l'accessibilità fisica ed è stata realizzata una guida in braille, in collaborazione con la cooperativa "Leggere Chiaro". Il sito presenta, altresì, un percorso tattile con il progetto **Vedere il Museo Ascoltando e Toccando**, con cui si accoglie e si spiega il Museo agli utenti ciechi e ipovedenti. Attraverso l'ascolto del racconto delle storie narrate dall'accompagnatore ed il contatto tattile con le copie dei reperti lungo un percorso di visita, condotto dal personale del Museo, effettuato in collaborazione con l'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti della Provincia di Salerno e gli studenti dei Licei Classico e Artistico di Eboli, si sono realizzate attività di fruizione ampliata.  
**Contatti:** *E-mail:* pm-cam.eboli@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 0828 332684  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, progettazione partecipata, innovazione, replicabilità.



Eboli (SA). Museo Archeologico Nazionale di Eboli e della Media Valle del Sele. Percorso espositivo "senza barriere". (Foto M/BACT).

**Città:** Capodimonte (NA)

**Luogo della Cultura:** Museo Nazionale e Real Bosco di Capodimonte

**Direttore:** Sylvain Bellenger

**Tipologia:** Museo e Parco

**Indirizzo:** Via Miano, 2 - 80131 Napoli (NA)

**Sito web:** <http://www.museocapodimonte.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

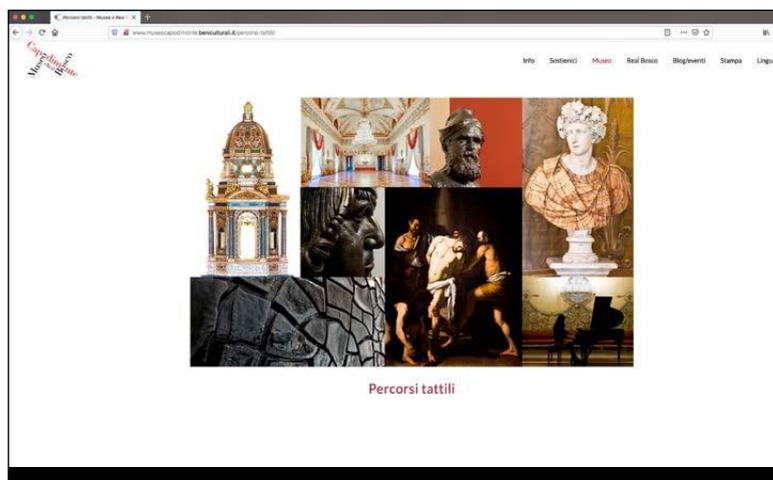
**Proprietà/Ente:** M/BACT - autonomo.

**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, sociale, culturale, cognitiva, sensoriale) attraverso progetti mirati e percorsi multisensoriali.

**Descrizione:** Il Museo, nell'ambito della **rete Napoli tra le mani. L'arte napoletana attraverso percorsi fruibili** (realizzata in collaborazione con il Servizio di Ateneo per Attività di Studenti con Disabilità - SAAD, dell'Università degli Studi di Napoli "Suor Orsola Benincasa"), organizza **visite guidate, percorsi tattili e multisensoriali** dedicati a persone cieche e ipovedenti e a persone con morbo di Parkinson.

**Contatti:** *E-mail:* mu-cap@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 081 7499111

**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, progettazione partecipata, replicabilità.



Napoli. Museo Nazionale e Real Bosco di Capodimonte. Schermata di presentazione dei percorsi tattili del Museo dal sito web: <http://www.museocapodimonte.beniculturali.it/percorsi-tattili/>.

**Città:** Ercolano (NA)

**Luogo della Cultura:** Parco Archeologico di Ercolano

**Direttore:** Francesco Sirano

**Tipologia:** Museo e Parco Archeologico

**Indirizzo:** Corso Resina, 187 - 80056 Ercolano (NA)

**Sito web:** <http://ercolano.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

**Proprietà/Ente:** M/BACT - autonomo.

**Servizio:** Accessibilità fisica, accessibilità sensoriale e cognitiva.

**Descrizione:** Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti, grazie all'azione continua di un partenariato pubblico-privato che ha permesso di mettere in sicurezza il sito archeologico e che continua a lavorare per assicurare la sua conservazione e la sua valorizzazione attraverso **L'Herculaneum Conservation Project (HCP)**, un'iniziativa del *Packard Humanities Institute*, in stretta collaborazione con il Parco Archeologico di Ercolano e altri *partner*. In particolare si segnala il Parco per la sperimentazione del **P.E.B.A.** (Piano per l'Eliminazione delle Barriere Architettoniche), in aderenza alla Circolare 26/2018 della D.G. Musei, per garantire la piena accessibilità fisica, psicosensoriale, cognitiva e culturale dell'Area Archeologica. Nell'ottica di un'utenza ampliata, è stata inoltre sottoscritta una convenzione con l'Ente Nazionale Sordi (ENS) di Napoli. Tra le principali attività, la **formazione per operatori dei Beni Culturali**, che potranno meglio supportare le persone sorde durante le visite al sito, attraverso **corsi di base sulla LIS** (Lingua dei Segni Italiana). È stata sottoscritta inoltre una lettera di intenti con l'Associazione **#micolorodiblu**, finalizzata alla realizzazione di **Cultura senza barriere**, un **progetto di inclusione per le persone con autismo**. Il Parco ha un proprio canale *YouTube* in evidenza sul sito web, costantemente aggiornato, in cui condivide video e approfondimenti con il proprio pubblico, specie dei più giovani.

**Contatti:** *E-mail:* pa-erco@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 081 7324321

**Parole chiave:** Sostenibilità, trasversalità, innovazione.

**Città:** Napoli (NA)  
**Luogo della Cultura:** Museo Archeologico Nazionale di Napoli (MANN)  
**Direttore:** Paolo Giulierini  
**Tipologia:** Museo Archeologico  
**Indirizzo:** Piazza Museo, 19 - 80135 Napoli  
**Sito web:** <https://www.museoarcheologiconapoli.it/>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, cognitiva, senso-percettiva e culturale) attraverso percorsi “su misura” e attività mirate.  
**Descrizione:** Il Museo è dotato di una **pagina dedicata all’accessibilità** in cui sono segnalati avvisi, attività e progetti mirati alle utenze. Il MANN aderisce al progetto **Napoli tra le mani. L’arte napoletana attraverso percorsi fruibili**. All’interno del Museo sono presenti itinerari “su misura”, oltre a servizi e strumenti mirati alle diverse utenze. **Giochi, fumetti, didascalie facilitate** ed altre **attività** sono rivolte a persone con **disabilità cognitiva** (come autismi e sindrome di Down) e ai visitatori più piccoli. Nel 2017, infatti, il MANN è stato il primo museo al mondo a produrre e distribuire un **videogioco**, gratuito e per tutte le età, dal titolo “*Father and Son*”, presente *in loco* e scaricabile da *internet*. Inoltre, sono stati realizzati **itinerari tattili** con percorsi mirati a persone con disabilità visiva e una **videoguida in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) fruibile attraverso un *tablet* messo a disposizione degli utenti (progetto “**Conoscere per crescere**”. **Capolavori del Mann in LIS**). Il Museo è presente sul portale **Accessibility - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, il sito che mappa i musei per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibility.it/properties/museo-archeologico-di-napoli/>).  
**Contatti:** *E-mail:* man-na@beniculturali.it - mbac-man-na@mailcert.beniculturali.it  
*Responsabile:* Lucia Emilio - lucia.emilio@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 081 4422 328 / 329  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, innovazione, soluzioni tecnologiche, replicabilità, progettazione partecipata.



Napoli. MANN. Schermata del Progetto *Father and Son*. (Immagine tratta da: <https://www.museoarcheologiconapoli.it/>).

**Città:** Napoli (NA)  
**Luogo della Cultura:** Palazzo Reale  
**Direttore:** Paolo Mascilli Migliorini  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Piazza del Plebiscito, 1 - 80132 Napoli  
**Sito web:** [www.polomusealecampania.beniculturali.it](http://www.polomusealecampania.beniculturali.it)  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Campania. A seguito del D.M. 28/01/2020 n. 22 il Palazzo Reale di Napoli è divenuto Museo autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, senso-percettiva e cognitiva) attraverso percorsi specifici.  
**Descrizione:** Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti. Al suo interno è presente la **Sala DAI una sala didattica per l’accessibilità universale** ubicata al pianterreno del Cortile d’Onore di Palazzo Reale. Il progetto **DAI**, curato dal Servizio Educativo in *équipe* multidisciplinare con un insegnante, un *designer* e un neuropsichiatra, ha realizzato uno spazio di accoglienza per utenti con disabilità motorie, percettive e cognitive. La Sala offre strumenti facilitanti per la conoscenza dell’edificio e delle sue collezioni: un **video** sul Palazzo Reale in LIS (Lingua dei Segni Italiana), un **video con cartoon** dedicato alle persone con sindrome di Down, una **guida facilitata** (in italiano e inglese). Il Museo è presente sul portale **Accessibility - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, il sito che mappa i musei per persone sorde (<https://www.accessibility.it/properties/palazzo-reale-di-napoli/>). Nella Sala DAI è disponibile anche un **plastico** riprodotto la struttura della Reggia, che consente al visitatore di leggerne la conformazione architettonica e coglierne l’articolazione volumetrica. Il modello, realizzato dalla Federazione Italiana Pro Ciechi, è in scala 1:200 ed è corredato da didascalie in braille. È a disposizione dell’utenza un **itinerario tattile permanente** con riproduzioni in scala ridotta delle statue dei re di Napoli provenienti dalla facciata e di alcuni manufatti conservati nei depositi. Nella fase preparatoria è stato effettuato un monitoraggio dell’utenza, durato un anno, per verificare le esigenze e le aspettative dei pubblici con disabilità. Sono state consultate prima e in corso d’opera persone e associazioni di settore: l’Unione Italiana Ciechi, l’Istituto per Sordi di Roma, l’Ente Nazionale Sordi, l’Istituto Martuscelli di Napoli. Per la consulenza sulla disabilità cognitiva, sono stati consultati esperti della ASL Napoli 1 - Unità Operativa Complessa di Psicologia Clinica.  
**Contatti:** *E-mail:* pm-cam.palazzoreale-na@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 081 5808255  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, innovazione, progettazione partecipata, soluzioni tecnologiche, replicabilità.

## EMILIA-ROMAGNA

Città: **Bologna (BO)**

Luogo della Cultura: **Pinacoteca Nazionale di Bologna (PNB)**

Direttore: Mario Scalini

Tipologia: Pinacoteca

Indirizzo: Via Belle Arti, 56 - 40126 Bologna

Sito *web*: <https://www.pinacotecabologna.it>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

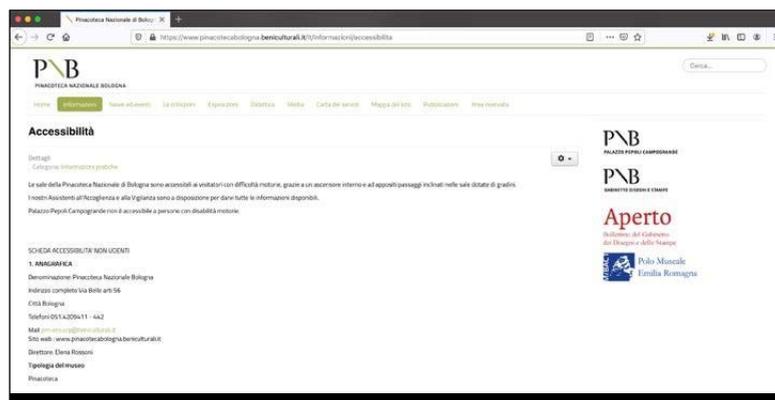
Proprietà/Ente: M/BACT - Direzione Regionale Musei Emilia Romagna. A seguito del D.M. 28/01/2020 n. 22 la Pinacoteca Nazionale di Bologna è divenuta Museo autonomo.

Servizio: Accessibilità senso-percettiva e accessibilità cognitiva, attraverso percorsi specifici.

Descrizione: Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti tramite la realizzazione nel sito *web* di una **pagina dedicata all'accessibilità** (<https://www.pinacotecabologna.beniculturali.it/it/informazioni/accessibilita>). Inoltre, è stato messo a punto un progetto teso alla realizzazione di **percorsi tattili** rivolti a persone cieche e ipovedenti, in collaborazione con l'Istituto dei Ciechi "Francesco Cavazza" di Bologna. Sono stati altresì predisposti **percorsi di visita "su misura"** per persone con disabilità cognitive e organizzate, su richiesta, **visite guidate in LIS** (Lingua dei Segni Italiana).

Contatti: *E-mail*: [drm-ero.pinacoteca-bo@beniculturali.it](mailto:drm-ero.pinacoteca-bo@beniculturali.it)  
*Tel.*: +39 051 4209411/442

Parole chiave: Replicabilità, sostenibilità, trasversalità, progettazione partecipata.



Bologna. Pinacoteca Nazionale di Bologna. Pagina "Accessibilità" sul sito *web* del Museo: <https://www.pinacotecabologna.beniculturali.it/it/informazioni/accessibilita>.

Città: **Ferrara (FE)**

Luogo della Cultura: **Museo di Casa Romei**

Direttore: Andrea Sardo

Tipologia: Complesso Monumentale

Indirizzo: Via Savonarola, 28/30 - 44121 Ferrara

Sito *web*: <http://www.polomusealeemiliaromagna.beniculturali.it/musei/museodicasaromei>

Proprietà/Ente: M/BACT - Direzione Regionale Musei Emilia Romagna.

Servizio: Accessibilità sensoriale attraverso visite e percorsi tattili. Corsi di sensibilizzazione.

Descrizione: Il Museo ha messo in atto strategie per migliorare l'**accessibilità fisica**. Un **percorso formativo-informativo** sulle tematiche dell'accessibilità è stato destinato a tutto il personale interno e aperto alle guide turistiche della città. In particolare, è stato affrontato il tema delle barriere sensoriali legate alle disabilità visive, anche con esercitazioni pratiche, di accoglienza, accompagnamento e guida all'esplorazione tattile. Contestualmente è stato approntato un **Corpus di riproduzioni**, relative a parti dell'edificio o decorazioni dipinte, impossibili da fruire tattilmente dal vero, ed è stato individuato un insieme di oggetti e strutture per l'**esplorazione tattile**. È stata inoltre progettata una **visita tattile** al Museo denominata **Casa Romei sulle dita**, ripetuta, su richiesta, in occasione di attività realizzate dall'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti (UICI) di Ferrara.

Contatti: *E-mail*: [drm-ero.casaromei-fe@beniculturali.it](mailto:drm-ero.casaromei-fe@beniculturali.it)  
*Tel.*: +39 051 4209428

Parole chiave: Replicabilità, sostenibilità.



Ferrara. Museo di Casa Romei. Locandina di presentazione del progetto "Casa Romei di tutti". (Immagine tratta da: <http://ferrarese.gruppiarcheologici.org/wp-content/uploads/sites/3/2016/11/Casa-Romei-di-tutti.jpg>).

**Città:** Ferrara (FE)  
**Luogo della Cultura:** Museo Archeologico Nazionale di Ferrara  
**Direttore:** Paola Desantis  
**Tipologia:** Museo Archeologico  
**Indirizzo:** Palazzo Costabili, detto di “Ludovico il Moro”  
Via XX Settembre, 122 - 44121 Ferrara  
**Sito web:** <http://www.archeoferrara.beniculturali.it/>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Emilia Romagna.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso percorsi tattili.  
**Descrizione:** Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti tramite la realizzazione di una **pagina web dedicata all’accessibilità**. Sono state altresì messe in atto strategie per il **superamento delle barriere architettoniche**. Inoltre, è stato predisposto un **percorso tattile permanente**, costituito da pannelli mobili che recano su un lato le riproduzioni a rilievo di una selezione di oggetti dalle vetrine e sull’altro la descrizione in braille. Nel Museo è presente, inoltre, un’esposizione di reperti originali per l’esplorazione tattile, corredata da didascalie e spiegazioni in braille. A supporto della visita è stata realizzata un’**audioguida**, scaricabile direttamente dal sito (<http://www.archeoferrara.beniculturali.it/cp/layout/audio-guida>).  
**Contatti:** *E-mail:* pm-ero.archeologico-fe@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 0532 66299  
**Parole chiave:** Sostenibilità, trasversalità, innovazione, replicabilità.



Ferrara. Museo Archeologico Nazionale. Pannello tattile mobile con immagine a rilievo e didascalie in italiano, inglese e braille. (Foto di F. Lamonaca.)

**Città:** Parma (PR)  
**Luogo della Cultura:** Complesso Monumentale della Pilotta  
**Direttore:** Simone Verde  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Piazza della Pilotta, 15 - 43100  
**Sito web:** <http://pilotta.beniculturali.it/>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica e sensoriale) attraverso percorsi interattivi multisensoriali.  
**Descrizione:** Il Complesso ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti attraverso il progetto **Benvenuti in Pilotta**, che ha permesso di strutturare percorsi di visita per il miglioramento dell’**accessibilità motoria e psico-fisica**. Grande attenzione è stata data nel costruire percorsi di tipo culturale che hanno inteso coinvolgere utenze differenti con la strutturazione di **itinerari “su misura”**. Tra essi, di rilievo, **PilottAperta**: un progetto rivolto in particolar modo ai cittadini di origine straniera residenti a Parma. **Anziani in Pilotta** è un itinerario con percorsi tematici di visita per gli utenti meno giovani, mentre il progetto **Pilotta Young Digital Lab** prevede laboratori e *workshop* per i ragazzi dai 17 ai 25 anni al fine di sviluppare applicazioni per *smartphone* e *tablet*. Infine, con il progetto **la Nuova Pilotta** si sta continuando a lavorare sul miglioramento dell’accessibilità, della comunicazione e della fruizione del Complesso, attraverso **percorsi innovativi**, la **costruzione di un ascensore**, **nuove dotazioni tecnologiche e impiantistiche** e **nuovi apparati comunicativi**.

**Contatti:** *E-mail:* m-pil@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 0521 233718

**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, innovazione, replicabilità.



Parma. Complesso Monumentale della Pilotta. Progetto “La Nuova Pilotta”. (Immagine tratta da: <https://www.facebook.com/PilottaParma/posts/grazie-a-anmic-parma-e-parma-accessibile-per-i-loro-aiuto/1885825271506389/>).

**Città:** Codigoro (FE)  
**Luogo della Cultura:** Abbazia di Pomposa e Museo Pomposiano  
**Direttore:** Paola Desantis  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Via Pomposa Centro, 12 - 44021 Codigoro (Fe)  
**Sito web:** <http://www.polomusealeemiliaromagna.beniculturali.it/musei/abbazia-di-pomposa-e-museo-pomposiano>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Emilia Romagna.  
**Servizio:** Accessibilità fisica.  
**Descrizione:** Gli interventi messi in atto nell'edificio riguardano principalmente l'**accessibilità fisica** con la predisposizione di un **percorso dedicato** tramite l'installazione di una piattaforma elevatrice per accedere al sito, la realizzazione di un ascensore per l'accessibilità alla Sala conferenze, l'inserimento di pedane per il superamento delle barriere architettoniche.  
**Contatti:** *E-mail:* [drm-ero.abbaziapo-fe@beniculturali.it](mailto:drm-ero.abbaziapo-fe@beniculturali.it)  
*Tel.:* +39 0533 719119  
**Parole chiave:** Sostenibilità.

**Città:** Modena, Ferrara e Sassuolo (MO)  
**Luogo della Cultura:** Gallerie Estensi  
**Direttore:** Martina Bagnoli  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Largo Porta Sant'Agostino, 337 - 41121 Modena  
**Sito web:** <http://www.gallerie-estensi.beniculturali.it>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica e sensoriale) attraverso percorsi interattivi multisensoriali.  
**Descrizione:** Tutte le sedi delle Gallerie hanno messo in atto strategie per l'**accessibilità fisica** essendo provviste di servizi per persone con disabilità. Il sito web è stato progettato seguendo il *Web Content Accessibility Guidelines 2.0* e presenta una **pagina dedicata all'accessibilità**. Il progetto **Mani che vedono** è un **percorso tattile interattivo multisensoriale**, inaugurato il 6 Marzo 2020, che attraverso "stazioni tattili" (sotto forma di pannelli con elementi in rilievo e schede tecniche in braille, caratteri grafici ad alta leggibilità, testi anche audio e altri ausili tecnici), intende offrire elementi di comprensione e di orientamento utili a tutti i visitatori.  
**Contatti:** *E-mail:* [ga-esten@beniculturali.it](mailto:ga-esten@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 059 4395719  
*Referente:* Gianfranco Ferlisi - [gianfranco.ferlisi@beniculturali.it](mailto:gianfranco.ferlisi@beniculturali.it)  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, innovazione, replicabilità.

## FRIULI VENEZIA GIULIA

**Città:** Cividale del Friuli (UD)  
**Luogo della Cultura:** Museo Archeologico Nazionale di Cividale del Friuli  
**Direttore:** Angela Borzacconi  
**Tipologia:** Museo e Area Archeologica  
**Indirizzo:** Piazza Duomo, 13 - 33043 Cividale del Friuli (UD)  
**Sito web:** <https://www.museoarcheologicocividale.beniculturali.it/it/1/home>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Friuli Venezia Giulia.  
**Servizio:** Accessibilità fisica, accessibilità culturale e cognitiva attraverso percorsi multimediali.  
**Descrizione:** Il Museo ha messo in atto strategie per migliorare l'**accessibilità fisica**. Ha altresì realizzato soluzioni dedicate alla fruizione ampliata attraverso la creazione di una **App** che racconta i sotterranei del Museo e la predisposizione di una **sala di consultazione**, ricavata in uno spazio appositamente concepito, che costituiscono efficaci accomodamenti ragionevoli per quanti non possono effettuare la visita sul luogo. In corso di progettazione la realizzazione di **postazioni tattili/sensoriali** nel percorso museale. Relativamente all'**accessibilità culturale** sono stati realizzati una serie di interventi legati al **miglioramento della comunicazione**, sia per quello che comporta una generale revisione dei contenuti, sia per quanto attiene l'organizzazione semantica. Si è inoltre proceduto ad un intervento di ridefinizione dei contenuti inerenti la comunicazione, resi più intelleggibili potenziando un sistema di informazioni gerarchico e lineare, coadiuvato anche da elaborati grafici ricostruttivi. **Il Palazzo dei Patriarchi** è, invece, un progetto di **valorizzazione multimediale** dell'area archeologica, in corso di realizzazione, che rientra nelle finalità volte al miglioramento dell'accessibilità culturale, permettendo un'esperienza di **visita di tipo immersivo**. Negli ultimi due anni il sito ha lavorato alla realizzazione di prodotti **audio-visivi**, particolarmente indicati per una narrazione museale, che riesca a raccontare la storia dei contesti esposti e il ruolo del museo come luogo di incontro, di sperimentazione e di approfondimento. Sono attualmente in corso anche progetti di **inclusione sociale**, attraverso l'organizzazione di iniziative calendarizzate nell'offerta museale e rivolte a persone (ragazzi e adulti) con disabilità cognitiva.  
**Contatti:** *E-mail:* [museoarcheocividale@beniculturali.it](mailto:museoarcheocividale@beniculturali.it)  
*Tel.:* +39 0432 700700  
**Parole chiave:** Sostenibilità, trasversalità, soluzioni tecnologiche.

## LAZIO

**Città** Roma (RM)  
**Luogo della Cultura:** Chiesa di San Pietro in Vincoli  
**Direttore:** Daniela Porro  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Piazza di San Pietro in Vincoli, 4/a - 00184 Roma (RM)  
**Sito web:** <http://www.soprintendenzaspecialeroma.it/eventi/percorsi-oltre-il-visibile-in-san-pietro-in-vincoli>  
**Proprietà/Ente:** MiBACT - Soprintendenza Speciale Archeologia Belle Arti e Paesaggio (SSABAP).  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso percorso visivo - tattile.  
**Descrizione:** Attraverso il progetto *Michelangelo per tutti. Percorsi oltre il visibile a San Pietro in Vincoli*, è stata realizzata una installazione in collaborazione con *Archeo&Arte3D*, Laboratorio dell'Università *Sapienza* di Roma, con la supervisione e la collaborazione del Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona. Si tratta della riproduzione del "Mosè", celebre opera di Michelangelo, resa fruibile alle persone cieche ed ipovedenti, ma disponibile per tutti gli utenti, nel luogo stesso in cui si trova, attraverso un **percorso visivo-tattile permanente**, composto da plastici e modelli in scala, abbinati a pannelli esplicativi e a un **QRcode** che rende disponibili i **contenuti audio per "tutti"**.  
**Contatti:** *E-mail:* [ss-abap-rm.valorizzazione@beniculturali.it](mailto:ss-abap-rm.valorizzazione@beniculturali.it)  
*Tel.:* +39 06 480201;  
*Responsabile Complesso Monumentale:*  
Morena Costantini - [morena.costantini@beniculturali.it](mailto:morena.costantini@beniculturali.it);  
*Responsabile Progetto:*  
Tiziana Ceccarini - [tiziana.ceccarini@beniculturali.it](mailto:tiziana.ceccarini@beniculturali.it).  
**Parole chiave:** Sostenibilità, trasversalità.



Roma. Chiesa di S. Pietro in Vincoli. Pannello informativo con trascrizione braille, particolari del Mosè e modello per esplorazione tattile del complesso statuario concepito quale Tomba di Giulio II. (Immagine tratta da: [https://www.soprintendenzaspecialeroma.it/eventi/michelangelo-per-tutti-accessibilita-e-inclusione-a-san-pietro-in-vincoli\\_29/](https://www.soprintendenzaspecialeroma.it/eventi/michelangelo-per-tutti-accessibilita-e-inclusione-a-san-pietro-in-vincoli_29/)).

**Città:** Roma (RM)  
**Luogo della Cultura:** Galleria Spada  
**Direttore:** Adriana Capriotti  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Piazza Capo di Ferro, 13 - 00186 Roma  
**Sito web:** <http://galleriaspada.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** MiBACT - Direzione Regionale Musei Lazio. A seguito del D.M. 28/01/2020 n. 22 la Galleria Spada fa ora parte della nuova Direzione Musei statali della città di Roma.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale tramite visite tattili.  
**Descrizione:** Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti attraverso la realizzazione di un sito *web* che presenta una **pagina dedicata all'accessibilità** (<http://galleriaspada.beniculturali.it/index.php?it/230/museo-accessibile>). Sono state messe in atto strategie per il **superamento delle barriere architettoniche** attraverso un percorso mirato che riguarda tutti gli ambienti del piano terreno e il Giardino Segreto. Cicli di **visite sensoriali per persone con disabilità visiva** sono organizzate su prenotazione, in collaborazione con l'Associazione Culturale "Sinopie" lungo le sale della Galleria e nel Giardino Segreto, con l'ausilio di tavole tattili, di oggetti e di accorgimenti sonori.  
**Contatti:** *E-mail:* [dms-rm@beniculturali.it](mailto:dms-rm@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 06 6874896  
**Parole chiave:** Replicabilità, sostenibilità, progettazione partecipata.



Roma. Galleria Spada. Locandina di presentazione dell'evento "Il senso dell'arte". (Immagine tratta da: <http://www.polomusealazio.beniculturali.it/index.php?it/165/eventi/579/il-senso-dellarte-esempi-di-alternanza-e-di-accessibilita-alla-galleria-spada>).

**Città:** Roma (RM)  
**Luogo della Cultura:** Museo “Hendrik Christian Andersen”  
**Direttore:** Maria Giuseppina Di Monte  
**Tipologia:** Casa-Museo  
**Indirizzo:** Via Pasquale Stanislao Mancini, 20 - 00196 Roma  
**Sito web:** [www.direzionemuseistataliroma.beniculturali.it/](http://www.direzionemuseistataliroma.beniculturali.it/)  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it/> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Lazio. A seguito del D.M. 28/01/2020 n. 22 il Museo “Hendrik Christian Andersen” fa ora parte della nuova Direzione Musei statali della città di Roma.  
**Servizio:** Accessibilità sensoriale attraverso videoguida in LIS.  
**Descrizione:** Il Museo ha attivato interessanti progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti. Una **videoguida in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) con sottotitoli in italiano, realizzata in collaborazione con ENS-CR Lazio (Ente Nazionale Sordi - Centro Regionale del Lazio), proiettata nella sala video al primo piano del palazzo, accoglie il visitatore e lo introduce alla storia di vita e artistica di H. C. Andersen, celebre scultore norvegese di cui il Museo costituiva *casa-atelier*, e al percorso espositivo. È stata anche organizzata in data 27/5/2018, la prima Mostra-Concorso Nazionale di pittori sordi **DiSegniamo il nostro paese: di città in città** a cura dell’ENS. Il Museo è presente sul portale **Accessibitaly - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, che mappa i musei fruibili dai visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibitaly.it/properties/museo-hendrik-christian-andersen/>).  
**Contatti:** E-mail: [dms-rm@beniculturali.it](mailto:dms-rm@beniculturali.it)  
Tel.: +39 06 3219089  
**Parole chiave:** Replicabilità, sostenibilità.



Roma. Museo “Hendrik Christian Andersen”. Locandina di presentazione della prima Mostra-Concorso Nazionale di pittori sordi “DiSegniamo il nostro paese: di città in città”. (Foto ENS-Ente Nazionale Sordi).

**Città:** Roma (RM)  
**Luogo della Cultura:** Parco Archeologico dell’Appia Antica Villa dei Quintili e Santa Maria Nova  
**Direttore:** Simone Quilici  
**Tipologia:** Musei e Aree Archeologiche  
**Indirizzo:** Via Appia Nuova, 1092 - 00178 Roma (RM)  
**Sito web:** <http://www.parcoarcheologicoappiaantica.it/>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - autonomo  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso percorsi tattili, audioguide e visite guidate con interprete LIS.  
**Descrizione:** Il Parco ha realizzato un **sito web**, con dispositivi per la facilitazione della lettura, una **pagina dedicata all’accessibilità** e sul *social Twitter* ha attivato l’opzione che permette la descrizione testuale di ogni immagine inserita. Nei diversi siti del Parco sono in fase di progettazione interventi volti al miglioramento della fruizione per tutti i visitatori. Nel Complesso di Capo di Bove sono state realizzate **visite tattili** a richiesta, con l’ausilio di pannelli a rilievo e la possibilità di toccare i reperti antichi murati nel Complesso. Tali servizi sono disponibili anche presso il Mausoleo di Cecilia Metella - *Castrum Caetani* e presso il Parco delle Tombe della Via Latina. Nell’*Antiquarium* di Lucrezia Romana è stato realizzato un **sistema QRcode di illustrazione audio** dei reperti. Nel Parco dell’Appia Antica è stata, altresì, allestita una **nuova cartellonistica di orientamento con sistema QRcode** che fornisce anche contenuti audio. Inoltre, sono stati realizzati cicli di **visite guidate con interprete LIS** (Lingua dei Segni Italiana) nei diversi siti del Parco, che hanno consentito una migliore fruizione agli utenti sordi e di favorire l’integrazione tra i pubblici, realizzate in collaborazione con Gruppo SILIS *Onlus* e ENS CR Lazio. Per promuovere la fruizione e accessibilità delle famiglie con bambini piccoli è stato aperto il primo *Baby point* del Parco presso il Casale di Santa Maria Nova: un ambiente dotato di una seduta per l’allattamento, un fasciatoio e alcuni arredi per i più piccoli.  
**Contatti:** E-mail: [pa-appia@beniculturali.it](mailto:pa-appia@beniculturali.it) - [mbac-pa-appia@mailcert.beniculturali.it](mailto:mbac-pa-appia@mailcert.beniculturali.it)  
Tel.: +39 06 4778 81  
**Responsabili:** Mara Pontisso - [mara.pontisso@beniculturali.it](mailto:mara.pontisso@beniculturali.it)  
Lorenza Campanella - [lorenza.campanella@beniculturali.it](mailto:lorenza.campanella@beniculturali.it)  
**Parole chiave:** Replicabilità, sostenibilità, progettazione partecipata, soluzioni tecnologiche.

**Città:** Ostia (RM)  
**Luogo della Cultura:** Parco Archeologico di Ostia Antica  
**Direttore:** Maria Rosaria Barbera  
**Tipologia:** Museo e Aree Archeologiche  
**Indirizzo:** Viale dei Romagnoli, 717 - 00122 Roma  
**Sito web:** <https://www.ostiaantica.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** MiBACT - autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità fisica, accessibilità culturale attraverso visite “su misura”, accessibilità sensoriale tramite percorsi tattili e videoguida in LIS e IS.  
**Descrizione:** Il Parco ha realizzato un sito *web* con una pagina espressamente **dedicata all’accessibilità**. Sono stati predisposti **percorsi di visita differenziati**. Per l’accessibilità fisica sono disponibili **golf car** elettriche grazie al progetto **Ostia Antica Città senza età**, riservate ad un pubblico meno giovane e/o con difficoltà motorie. È stato inoltre realizzato un percorso con **pannelli in braille e didascalie a rilievo** presso il cd. Piazzale delle Corporazioni. È stato altresì creato un **video** per i visitatori sordi e/o ipo-udenti in LIS (Lingua dei Segni Italiana) e in IS (*International Sign*) con sottotitoli in italiano e in inglese, in collaborazione con Gruppo SILIS Onlus e ENS CR Lazio. Il video, disponibile presso la biglietteria e sulla pagina *web* del Parco, ha la funzione di accogliere il visitatore e introdurlo ai principali siti aperti al pubblico. Inoltre, sono disponibili cicli di **visite “su misura”**, al fine di aumentare l’inclusività e l’integrazione tra i diversi pubblici.  
**Contatti:** *E-mail:* pa-oant@beniculturali.it  
mbac-pa-oant@mailcert.beniculturali.it - *Tel.:* +39 06 5635 8099  
*Responsabili per l’Accessibilità:*  
Silvia Breccolotti - [silvia.breccolotti@beniculturali.it](mailto:silvia.breccolotti@beniculturali.it)  
Dario Daffara - [dario.daffara@beniculturali.it](mailto:dario.daffara@beniculturali.it)  
**Parole chiave:** Replicabilità, trasversalità, sostenibilità, progettazione partecipata.



Ostia (RM). Parco Archeologico di Ostia Antica. Fasi di riprese e montaggio dei video in LIS e IS di accoglienza al Parco. (Foto di F. Lamonaca).

**Città:** Tivoli (RM)  
**Luogo della Cultura:** Villa Adriana e Villa d’Este  
**Direttore:** Andrea Bruciati  
**Tipologia:** Museo e Aree Archeologiche  
**Indirizzo:** Largo Marguerite Yourcenar, 1 - 00010 Tivoli (RM)  
**Sito web:** <http://www.villaadriana.beniculturali.it/> - <https://www.levillae.com/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** MiBACT - autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità fisica, accessibilità culturale e sensoriale attraverso visite guidate mirate e percorsi multisensoriali.  
**Descrizione:** I siti di Villa Adriana e Villa d’Este hanno entrambi attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti e stanno sperimentando la realizzazione del **P.E.B.A.** (Piano per l’Eliminazione delle Barriere Architettoniche come da Circolare n. 26/2018 della D.G. Musei). Sono disponibili sul sito *web* istituzionale **due pagine espressamente dedicate all’accessibilità**: (<http://www.villaadriana.beniculturali.it/index.php?it/259/accessibilita> - <https://www.levillae.com/il-museo-di-tutti-per-tutti-guida-in-linguaggio-facile-da-leggere-e-da-capire/>). Presso il Santuario di Ercole Vincitore, afferente al Complesso, è stato realizzato un **nuovo percorso di visita esterno**, fruibile da una vasta utenza, che permette di raggiungere la maggior parte delle aree d’interesse e gli ambienti destinati a laboratori, mostre, eventi, etc. È stata resa disponibile in rete una **guida** dei siti in **linguaggio facilitato**. A Villa d’Este si realizzano, con cadenza periodica, **percorsi multisensoriali**, mentre sono disponibili presso il Santuario di Ercole Vincitore, su richiesta, **visite guidate “su misura”**. La pagina *web* istituzionale riporta la voce “Servizi”, con numerose informazioni utili per l’organizzazione della visita e la fruizione dei luoghi. Il personale è stato formato per l’accoglienza dei visitatori con disabilità visiva. Sono stati anche realizzati corsi per docenti, operatori museali e guide turistiche sul tema dell’accessibilità museale. Infine, sono in corso di attivazione nuovi supporti e percorsi (videoguide in LIS/IS - Lingua dei Segni Italiana - *International Sign*, pannellistica, laboratori e progetti rivolti a persone con esigenze speciali o in situazioni terapeutiche specifiche).

**Contatti:** *E-mail:* va-ve.accessibilita@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 0774 312070 - +39 0774 768082  
*Responsabile per l’Accessibilità:*  
Lucilla D’Alessandro - [lucilla.dalessandro@beniculturali.it](mailto:lucilla.dalessandro@beniculturali.it)  
*Servizi Educativi:* Micaela Angle - [micaela.angle@beniculturali.it](mailto:micaela.angle@beniculturali.it)  
*Progettualità e barriere architettoniche:*  
Laura Bernardi - [laura.bernardi@beniculturali.it](mailto:laura.bernardi@beniculturali.it)  
**Parole chiave:** Replicabilità, trasversalità, sostenibilità.

## LIGURIA

- Città:** Luni/Sarzana/Finale Ligure/Sanremo/Nervia/Ventimiglia.  
Direzione Regionale Musei Liguria
- Luogo della Cultura:** Museo e Area Archeologica di Luni, Fortezza Firmafede a Sarzana, Forte di San Giovanni a Finale Ligure, Forte Santa Tecla a Sanremo, Area Archeologica di Nervia, Museo dell'Arte Vetraria Villa Rosa ad Altare e Museo Preistorico dei Balzi Rossi a Ventimiglia.
- Direttore:** Alessandra Guerrini
- Tipologia:** Musei, Aree archeologiche e Complessi Monumentali
- Indirizzo:** Via Balbi, 10 - 16126 Genova
- Sito web:** <http://www.musei.liguria.beniculturali.it/>
- Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Liguria.
- Servizio:** Accessibilità psico-fisica e attività di sensibilizzazione, informazione-formazione per il personale dei Musei.
- Descrizione:** La Direzione Regionale Musei Liguria ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti. Presso l'Area Archeologica dei Balzi Rossi è stato attivato un progetto per la revisione dell'intera pannellistica, con miglioramento e semplificazione del lessico, delle immagini e della leggibilità e traduzione dei testi in lingua francese. Presso l'Area Archeologica di Luni il percorso di visita è stato aggiornato e implementato tramite nuovi pannelli con semplificazione del lessico e audioguide, entrambi disponibili anche in inglese. È stata inoltre migliorata e rinnovata la segnaletica di accesso al Museo. Attualmente in corso, in tutti i siti citati, il **Progetto Lilliput** (2019-2020), che prevede una rete di partner per l'elaborazione di un programma per il miglioramento dell'offerta rivolta a famiglie con bambini (materiali per la visita, percorsi dedicati, angolo mamme con relative dotazioni). Per i visitatori in età scolare è stato predisposto il progetto **Sono un asso al Museo** presentato a marzo 2020 a Ventimiglia, coinvolgendo le sedi dei Balzi Rossi e l'Area Archeologica di Nervia. Sono state realizzate le audioguide in 4 lingue del Forte Santa Tecla di Sanremo, disponibili online. È anche in corso la progettazione degli apparati comunicativi del Forte San Giovanni (Finale Ligure), con interventi dedicati a diverse categorie di pubblico. Durante il 2020 è in calendario la predisposizione di un corso di formazione specifica in tema di fruizione ampliata per il personale del Museo e per "Operatori museali e disabilità" realizzata dalla Fondazione Paideia - Torino. Sono in elaborazione interventi presso alcune sedi museali (in particolare Chiavari, Luni, Nervia), dedicati ad un miglioramento del percorso per persone con disabilità motoria, sensoriale e cognitiva.
- Contatti:** *E-mail:* [drm-lig@beniculturali.it](mailto:drm-lig@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 010 2710 237
- Parole chiave:** Sostenibilità, replicabilità, soluzioni tecnologiche, multimedialità.

- Città:** Genova (GE)
- Luogo della Cultura:** Gallerie Nazionali di Palazzo Spinola
- Direttore:** Alessandra Guerrini
- Tipologia:** Museo
- Indirizzo:** Piazza di Pellicceria, 1 - 16126 Genova
- Sito web:** <http://www.palazzospinola.beniculturali.it/>
- Proprietà/Ente:** M/BACT - autonomo.
- Servizio:** Accessibilità fisica, accessibilità sensoriale e cognitiva attraverso percorsi differenziati.
- Descrizione:** Le Gallerie hanno attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti attraverso percorsi "su misura" differenziati e mirati ai visitatori con disabilità psico-cognitiva e sensoriale. In particolare il progetto didattico **TOUCH Arte da toccare** che vede coinvolti i ragazzi delle scuole genovesi, l'Istituto "David Chiossone" onlus per i ciechi e gli ipovedenti, in partnership con MadLab 2.0, Scuola di Robotica, ha previsto la realizzazione di modelli in 3D dei particolari della dimora degli Spinola, utili a permettere la percezione degli elementi di decoro e arredo del Palazzo e la loro evoluzione stilistica.
- Contatti:** *E-mail:* [palazzospinola@beniculturali.it](mailto:palazzospinola@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 010 2705300
- Parole chiave:** Sostenibilità, trasversalità, soluzioni tecnologiche, progettazione partecipata.



Genova. Galleria Nazionale di Palazzo Spinola. Progetto "TOUCH Arte da toccare". (Immagine tratta da: <https://www.facebook.com/pg/touch.artedatoccare/posts/>).

## LOMBARDIA

<b>Città:</b>	<b>Sondrio (SO)</b>
<b>Luogo della Cultura:</b>	<b>Palazzo “Besta” a Teglio</b>
<b>Direttore:</b>	Stefania Bossi
<b>Tipologia:</b>	Museo
<b>Indirizzo:</b>	Via F. Besta, 1 - 23036 Teglio (SO)
<b>Sito web:</b>	<a href="https://musei.lombardia.beniculturali.it/">https://musei.lombardia.beniculturali.it/</a> <a href="https://accessibilitamusei.beniculturali.it">https://accessibilitamusei.beniculturali.it</a> (in corso di aggiornamento)
<b>Proprietà/Ente:</b>	M/BACT - Direzione Regionale Musei Lombardia.
<b>Servizio:</b>	Percorsi multimediali.
<b>Descrizione:</b>	Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti. Il progetto – <b>O + I meno ostacoli più itinerari!</b> è volto a migliorare l’accessibilità fisica del Museo ampliando i percorsi “per tutti” anche attraverso <b>supporti multimediali</b> . Nel 2019 è stata inaugurata l’ <b>App mobile multilingue</b> del Museo, scaricabile gratuitamente sui <i>device</i> personali ( <i>IOS e Android</i> ) o fruibile tramite i <i>tablet</i> a disposizione in biglietteria. Si tratta di uno strumento per integrare l’accessibilità culturale poiché oltre a rendere autonoma la visita, è utile supporto per persone ipovedenti e ipoudenti. Inoltre, sono previste attività di formazione e aggiornamento del personale del Museo, quale fondamentale presupposto per l’accoglienza dei pubblici con esigenze e necessità di visita peculiari.
<b>Contatti:</b>	<i>E-mail:</i> <a href="mailto:drm-lom@beniculturali.it">drm-lom@beniculturali.it</a> <i>Tel.:</i> +39 0342 781208
<b>Parole chiave:</b>	Trasversalità, inclusione, formazione.



Sondrio. Palazzo “Besta” a Teglio. Schermata di presentazione dell’App del Museo dal sito web: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ettsolutions.best&hl=it>.

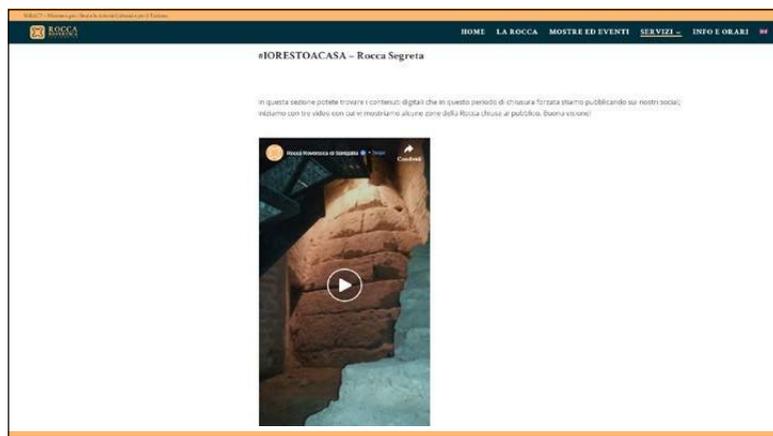
## MARCHE

<b>Città:</b>	<b>Ancona (AN)</b>
<b>Luogo della Cultura:</b>	<b>Museo Archeologico Nazionale delle Marche (MANaM)</b>
<b>Direttore:</b>	Nicoletta Frapiccini
<b>Tipologia:</b>	Museo Archeologico
<b>Indirizzo:</b>	Via Gabriele Ferretti, 6 - 60121 Ancona
<b>Sito web:</b>	<a href="https://www.musei.marche.beniculturali.it/">https://www.musei.marche.beniculturali.it/</a> <a href="https://accessibilitamusei.beniculturali.it">https://accessibilitamusei.beniculturali.it</a> (in corso di aggiornamento)
<b>Proprietà/Ente:</b>	M/BACT - Direzione Regionale Musei Marche.
<b>Servizio:</b>	Accessibilità culturale, accessibilità psico-fisica e cognitiva attraverso attività “su misura”.
<b>Descrizione:</b>	Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti: tra essi i progetti <b>Archeotouch</b> e <b>Archeotouch per l’Alzheimer</b> promuovono e sviluppano il rapporto tra il mondo della cultura e il sistema dei servizi dedicati alla accessibilità. Le iniziative prevedono <b>visite guidate personalizzate, percorsi tattili e attività rivolte a un pubblico con disabilità psico-fisica o malattia di Alzheimer</b> , con lo scopo di garantire l’accesso e la fruibilità dei beni culturali, offrire momenti di apprendimento, diletto e libertà espressiva, in un’ottica di integrazione sociale. In particolare il progetto <b>Archeotouch per l’Alzheimer</b> è rivolto a persone nello stadio iniziale della patologia, ponendosi l’obiettivo di offrire un’esperienza che favorisca la partecipazione, anche emotiva, dei visitatori, l’incentivazione al racconto e una attenta stimolazione delle capacità attentive dei soggetti interessati dal progetto. <b>La bellezza in un tocco</b> è invece una attività che promuove l’inclusione sociale e culturale di persone con disabilità visiva attraverso percorsi tattili e sensoriali, in cui tutto il pubblico può esplorare oggetti selezionati dalla collezione del Museo e alcuni arredi originali di Palazzo Ferretti.
<b>Contatti:</b>	<i>E-mail:</i> <a href="mailto:drm-mar@beniculturali.it">drm-mar@beniculturali.it</a> <i>Tel.:</i> +39 0722 2760
<b>Parole chiave:</b>	Trasversalità, sostenibilità.



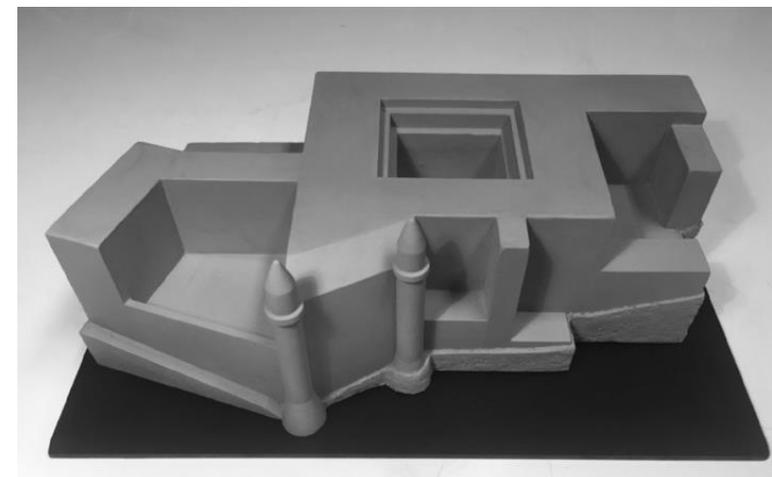
Ancona. Museo Archeologico Nazionale delle Marche. Locandina del progetto “La bellezza in un tocco, percorsi sensoriali al MANaM”. (Immagine tratta da: <https://journées-archeologie.fr/c-2020/lg-it/Italia/fiche-initiative/10087/Museo-Archeologico-Nazionale-delle-Marche>).

**Città:** Senigallia (AN)  
**Luogo della Cultura:** Rocca Roveresca di Senigallia  
**Direttore:** Lian Pellicanò  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Piazza del Duca, 2 - 60019 Senigallia  
**Sito web:** <https://www.roccasenigallia.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** MIBACT - Direzione Regionale Musei Marche.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità culturale.  
**Descrizione:** Il Monumento ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti attraverso percorsi di **accessibilità fisica** della Rocca di Senigallia che si propongono di migliorare la percorribilità del Complesso tramite dispositivi architettonici, per consentire al pubblico di raggiungere agevolmente i piani superiori e l'interrato del sito. Degno di nota il progetto di costruzione dell'ascensore, in fase di realizzazione, che sarà appositamente predisposto per favorire l'accessibilità fisica dei fruitori, coniugando tutela e valorizzazione. Inoltre, sono stati allestiti servizi di miglioramento della fruibilità del Monumento attraverso l'utilizzo del *Wi-Fi* in tutti gli ambienti interni ed esterni e l'aggiornamento delle informazioni sul sito *web*, in cui è presente anche una breve **guida digitale**. Il Complesso ha aderito alla campagna del MIBACT **#IORESTOACASA**, a seguito dell'emergenza sanitaria da Covid-19, mettendo a disposizione sul proprio sito *web* una serie di **video** in cui sono state presentate alcune sezioni della Rocca generalmente chiuse al pubblico.  
**Contatti:** *E-mail:* [roccaroveresca.senigallia@beniculturali.it](mailto:roccaroveresca.senigallia@beniculturali.it)  
*Tel.:* +39 071 63258  
**Parole chiave:** Innovazione, sostenibilità, replicabilità.



Senigallia (AN) Rocca Roveresca. Schermata del progetto “#IORESTOACASA - Rocca Segreta”. (Dal sito *web* del Museo <https://www.roccasenigallia.it/servizi/didattici/>).

**Città:** Urbino (PU)  
**Luogo della Cultura:** Galleria Nazionale delle Marche - Palazzo Ducale di Urbino  
**Direttore:** Marco Pierini (*ad interim*)  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Piazza Rinascimento, 13 - 61029 Urbino  
**Sito web:** <http://www.gallerianazionalemarche.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** MIBACT - autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso modelli tattili e audio-videoguida in LIS.  
**Descrizione:** Il Museo, nell'ambito del Progetto **Cultura senza ostacoli**, finanziato dalla D.G. Musei, ha realizzato **audio-videoguide in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) con sottotitoli e audio in italiano, che descrivono il Palazzo Ducale e le opere. I video sono disponibili anche su *YouTube* oltre che all'interno del percorso museale. Inoltre, sono stati realizzati due **modelli architettonici in scala 1:100 e 1:400** del Palazzo Ducale per l'esplorazione tattile. In progettazione la realizzazione di un ascensore di collegamento tra il primo e il secondo piano. In fase di predisposizione anche un catalogo *on-line* nella sezione “Collezioni” per consentire al pubblico di poter fruire delle opere presenti nel Museo anche da remoto.  
**Contatti:** *E-mail:* [gan-mar@beniculturali.it](mailto:gan-mar@beniculturali.it)  
*Tel.:* +39 0722 2760  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità.



Urbino (PU). Galleria Nazionale delle Marche - Palazzo Ducale di Urbino. Modello volumetrico in scala 1:400 del Palazzo Ducale che, in forma sintetica, consente alle persone con disabilità visiva un approccio tattile al monumento. (Foto MIBACT).

**Città:** Pesaro (PU)

**Luogo della Cultura:** Area Archeologica di Via dell'Abbondanza - Pesaro Musei

**Direttore:** Maria Gloria Cerquetti

**Tipologia:** Area Archeologica

**Indirizzo:** Via dell'Abbondanza - 61121 Pesaro

**Sito web:** <https://sabapmarche.beniculturali.it/>  
<https://www.pesaromusei.it/area-archeologica-via-dellabbondanza/>

**Proprietà/Ente:** MBACT - Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio delle Marche e Comune di Pesaro-Assessorato alla Bellezza.

**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, senso-percettiva e culturale) attraverso percorsi multisensoriali e pannelli tattili.

**Descrizione:** Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti tramite il riallestimento del percorso museale con l'adozione di strategie per il **superamento delle barriere architettoniche**. Sono stati realizzati contenuti espositivi eseguiti attraverso un linguaggio chiaro e scientificamente corretto, oltre ad accorgimenti per una fruizione coinvolgente tra cui un **percorso virtuale**. Nell'allestimento sono stati creati anche **pannelli tattili** (in nero e braille), **modelli tattili** della *domus* musealizzata e dei reperti in esposizione, insieme a **supporti tiflodidattici** elaborati in collaborazione con il Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona. Inoltre, sono garantite **visite "su misura"** dal concessionario "Sistema Museo".

**Contatti:** *E-mail:* [sabap-mar@beniculturali.it](mailto:sabap-mar@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 071 5029811  
*E-mail:* [pesaro@sistemamuseo.it](mailto:pesaro@sistemamuseo.it) - *Tel.:* +39 0721 387541  
*Responsabili:*  
Maria Raffaella Ciuccarelli - [maria Raffaella.ciuccarelli@beniculturali.it](mailto:maria Raffaella.ciuccarelli@beniculturali.it)  
Chiara Delpino - [chiara.delpino@beniculturali.it](mailto:chiara.delpino@beniculturali.it)

**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità.



Pesaro (PU). Area Archeologica di via dell'Abbondanza. Percorso multisensoriale e pannelli tattili. (Immagine tratta da: <https://www.marcheology.it/it/scopri/poi/area-archeologica-di-via-dell-abbondanza-23>).

## MOLISE

**Città:** Campobasso (CB)

**Luogo della Cultura:** Museo Sannitico

**Direttore:** Susanne Meurer

**Tipologia:** Museo

**Indirizzo:** Via Anselmo Chiarizia, 12 - 86100 Campobasso

**Sito web:** [www.musei.molise.beniculturali.it](http://www.musei.molise.beniculturali.it)  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

**Proprietà/Ente:** MBACT - Direzione Regionale Musei Molise.

**Servizio:** Accessibilità sensoriale attraverso percorsi multimediali.

**Descrizione:** Il Museo ha messo in atto percorsi di **storytelling** immersivi basati sull'**App Museo Sannitico - blind experience** e **Museo Sannitico - deaf experience** mirati al miglioramento dell'accessibilità di utenti con disabilità visiva e uditiva. Inoltre, sono stati realizzati diversi progetti mirati all'accessibilità e all'inclusione sociale (**Smart Cultural Heritage 4All - Sanniti experience, Tik & Tuk e Smart Cultural Heritage 4All - In viaggio con Asparuhk**), con la collaborazione dell'Università del Molise, del Liceo Artistico "G. Manzù", di Me.MO Cantieri Culturali, di *Heritage s.r.l.*, del Centro Orientamento Ausili Tecnologici - Associazione *Onlus*, dell'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipo-vedenti Molise *Onlus*, del Centro Servizi Studenti Disabili e Studenti con DSA dell'Università del Molise.

**Contatti:** *E-mail:* [drm-mol@beniculturali.it](mailto:drm-mol@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 0874 412265

**Parole chiave:** Soluzioni tecnologiche, trasversalità, replicabilità, sostenibilità, progettazione partecipata.



Campobasso. Museo Sannitico. Locandina di presentazione delle App "Museo Sannitico blind experience" e "Museo Sannitico deaf experience". (Immagine tratta da: [https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/MibacUnif/Eventi/visualizza\\_asset.html\\_2085220694.html](https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/MibacUnif/Eventi/visualizza_asset.html_2085220694.html)).

## PIEMONTE

**Città:** [Albugano \(AT\)](#)  
**Luogo della Cultura:** [Abbazia di Vezzolano](#)  
**Direttore:** Valentina Barberis  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Località Vezzolano, 35 - 14022 Albugnano (AT)  
**Sito web:** <http://www.vezzolano.it/>  
**Proprietà/Ente:** MiBACT - Direzione Regionale Musei Piemonte  
**Servizio:** Accessibilità trasversale attraverso visite guidate mirate.  
**Descrizione:** Il Complesso Monumentale ha attivato un progetto mirato ad ampliare la fruizione degli utenti a partire dal 2018, consistente nel rilievo fotogrammetrico dello *jubé* (pontile che divideva lo spazio della chiesa riservato ai religiosi da quello destinato ai laici) per la predisposizione di un **modello tattile**. Vengono organizzate periodicamente **visite guidate "su misura"** in collaborazione con associazioni locali per permettere l'accessibilità del sito a gruppi di persone con disabilità fisica. In alcune occasioni si organizzano anche visite in collaborazione con associazioni che si occupano di persone con disagio socio-culturale.

**Contatti:** *E-mail:* infopoint@turismoincollina.it - *Tel.:* +39 011 9920607  
Referente per l'accessibilità:  
Annamaria Aimone - annamaria.aimone@beniculturali.it.

**Parole chiave:** Replicabilità, progettazione partecipata.

**Città:** [Torino \(TO\)](#)  
**Luogo della Cultura:** [Palazzo Carignano](#)  
**Direttore:** Chiara Teolato  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Via dell'Accademia delle Scienze, 5 - 10123 Torino  
**Sito web:** <http://polomusealepiemonte.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** MiBACT - Direzione Regionale Musei Piemonte.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, cognitiva, senso-percettiva e culturale) attraverso percorsi multisensoriali.  
**Descrizione:** Il Complesso Monumentale ha messo in atto strategie per ampliare l'**accessibilità fisica**. Inoltre, è stato attivato il progetto **Reali sensi** che consiste in visite **guidate multisensoriali** (tattile, olfattiva e visiva). Presso il sito è in corso di realizzazione un'**App** per persone con disabilità **sensoriale e cognitiva**.

**Contatti:** *E-mail:* drm-pie.palazzocarignano@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 011 5641791 - *Referente per l'accessibilità:*  
Annamaria Aimone - annamaria.aimone@beniculturali.it

**Parole chiave:** Replicabilità, trasversalità, sostenibilità.

**Città:** [Racconigi \(CN\)](#)  
**Luogo della Cultura:** [Complesso Monumentale del Castello e Parco di Racconigi](#)  
**Direttore:** Riccardo Vitale  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Via Francesco Morosini, 3 - 12035 Racconigi (CN)  
**Sito web:** <http://polomusealepiemonte.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)

**Proprietà/Ente:** MiBACT - Direzione Regionale Musei Piemonte.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, senso-percettiva e culturale) attraverso percorsi multisensoriali.

**Descrizione:** Il Complesso Monumentale ha messo in atto strategie volte a migliorare l'**accessibilità fisica**. Inoltre, è stato attivato il progetto **Reali Sensi** che consiste in visite guidate multisensoriali (tattile, olfattiva e visiva).

**Contatti:** *E-mail:* drm-pie.racconigi@beniculturali.it - *Tel.:* +39 0172 84005  
*Referente per l'accessibilità:*  
Annamaria Aimone - annamaria.aimone@beniculturali.it

**Parole chiave:** Replicabilità, trasversalità, sostenibilità.

**Città:** [Torino \(TO\)](#)  
**Luogo della Cultura:** [Villa della Regina](#)  
**Direttore:** Laura Moro  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Strada Comunale Santa Margherita, 79 - 10131 Torino (TO)  
**Sito web:** <http://polomusealepiemonte.beniculturali.it/index.php/musei-e-luoghi-della-cultura/villa-della-regina/>

**Proprietà/Ente:** MiBACT - Direzione Regionale Musei Piemonte.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, cognitiva, senso-percettiva e culturale) attraverso una guida multimediale e percorsi tattili.

**Descrizione:** Presso il Monumento è stata realizzata un'**App** che mette a disposizione dei visitatori una **guida multimediale** (italiano e inglese). In particolare, l'**App** è dedicata alla fruizione per le persone con disabilità visiva, per le quali è stato anche predisposto un **modello tridimensionale tattile** del Complesso.

**Contatti:** *E-mail:* drm-pie.villadellaregina@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 011 8195035  
*Referente per l'accessibilità:*  
Annamaria Aimone - annamaria.aimone@beniculturali.it

**Parole chiave:** Replicabilità, sostenibilità.

**Città:** Agliè (TO)  
**Luogo della Cultura:** **Complesso Monumentale del Castello Ducale, del Giardino e Parco di Agliè**  
**Direttore:** Alessandra Gallo Orsi  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Piazza Castello, 2, - 10011 Agliè (TO)  
**Sito web:** <http://polomusealepiemonte.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** MIBACT - Direzione Regionale Musei Piemonte.  
**Servizio:** Accessibilità sensoriale attraverso visite tattili.  
**Descrizione:** Il Complesso Monumentale ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti attraverso **visite tattili** effettuate in collaborazione e con la consulenza dell'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti (UICI) di Torino.  
**Contatti:** *E-mail:* [drm-pie.aglie@beniculturali.it](mailto:drm-pie.aglie@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 0124 330102  
*Responsabile:* Luisa Berretti - [luisa.berretti@beniculturali.it](mailto:luisa.berretti@beniculturali.it)  
**Parole chiave:** Replicabilità, progettazione partecipata.

**Città:** Gavi (AL)  
**Luogo della Cultura:** **Forte di Gavi**  
**Direttore:** Enrica Pagella  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Via al Forte - 15066 Gavi (AL)  
**Sito web:** <https://www.beniculturali.it/luogo/forte-di-gavi>; <http://polomusealepiemonte.beniculturali.it/index.php/musei-e-luoghi-della-cultura/forte-di-gavi/>  
**Proprietà/Ente:** MIBACT - Direzione Regionale Musei Piemonte.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso percorsi "su misura".  
**Descrizione:** Nel Complesso Monumentale è in corso di realizzazione un progetto per il **superamento delle barriere architettoniche**. Inoltre, il progetto **Accessibilità for all**, in collaborazione con Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona, l'Istituto Sordi e l'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti (sezioni Torino) e con l'Istituto Sordi di Pianezza, prevede l'installazione di un **pannello sperimentale tattile**, dotato di **QRcode** per l'inserimento di contenuti virtuali consultabili da tutti.  
**Contatti:** *E-mail:* [drm-pie.gavi@beniculturali.it](mailto:drm-pie.gavi@beniculturali.it)  
*Tel.:* +39 0143 643554  
**Parole chiave:** Sostenibilità, trasversalità, progettazione partecipata.

## PUGLIA

**Città:** Taranto (TA)  
**Luogo della Cultura:** **Museo Archeologico Nazionale di Taranto (MARTA)**  
**Direttore:** Eva Degl'Innocenti  
**Tipologia:** Museo Archeologico  
**Indirizzo:** Via Cavour, 10 - 74123 Taranto  
**Sito web:** <http://www.museotaranto.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** MIBACT - autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, cognitiva, senso-percettiva e culturale) attraverso percorsi multisensoriali e visite "su misura".  
**Descrizione:** Il Museo ha realizzato un sito *web* in cui, nella pagina "servizi", sono inserite **indicazioni e sezioni specifiche dedicate all'accessibilità**, con i relativi contatti. **Laboratori multisensoriali e visite interattive e tematiche, "su misura"**, sono condotti utilizzando supporti appositamente creati e postazioni tattili, uditive e olfattive. Attraverso percorsi mirati vengono coinvolti tutti i visitatori, con l'obiettivo di offrire opportunità di **stimolazione cognitiva e ben-essere personale**. È in programmazione un percorso teso al coinvolgimento di persone ipo e non vedenti, attraverso la riproduzione di reperti e la realizzazione di **descrizioni in braille o parlate**. **MARTA e PON MARTa 3.0** sono, inoltre, due progetti volti alla creazione di un **itinerario multisensoriale**, dedicato anche a bambini ed adolescenti, con visite tattili, *App*, contenuti multimediali ed una **sala immersiva di realtà aumentata**. In corso di realizzazione il **progetto FabLab**, un laboratorio dedicato alle riproduzioni 3D da utilizzare nell'ambito dei percorsi tattili.  
**Contatti:** *Sezione accessibilità:* [man-ta@beniculturali.it](mailto:man-ta@beniculturali.it)  
*Tel.:* +39 099 453 2112 / +39 099 4538639  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, innovazione, progettazione partecipata.



Taranto. MARTA. Laboratorio creativo realizzato in occasione della "Giornata mondiale delle persone con disabilità". (3 Dicembre 2019). (Immagine tratta da: <https://www.facebook.com/MuseoMARTA/>).

## SARDEGNA

Città: Cagliari (CA)

Luogo della Cultura: Pinacoteca Nazionale di Cagliari

Direttore: Alessandro Sitzia

Tipologia: Museo

Indirizzo: Piazza Arsenale, 1 - 09123 Cagliari (CA)

Sito web: <http://www.pinacoteca.cagliari.beniculturali.it/>  
[www.musei.sardegna.beniculturali.it](http://www.musei.sardegna.beniculturali.it)

Proprietà/Ente: MiBACT - Direzione Regionale Musei Sardegna. A seguito del D.M. 28/01/2020 n. 22 la Pinacoteca Nazionale di Cagliari fa ora parte del nuovo Museo autonomo denominato Museo Archeologico Nazionale di Cagliari.

Servizio: Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso visite e percorsi tattili.

Descrizione: Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione dei visitatori attraverso la realizzazione di **visite guidate “su misura”** e itinerari museali rivolti a diversi utenti, in particolare a persone con disabilità visiva, in collaborazione con le Soprintendenze BAPSAE per le province di Cagliari e Oristano, l'Associazione “Codice Segreto”, l'Associazione “Integrattivando” e l'UICI (Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti) di Cagliari.

Contatti: *E-mail:* sbapsae-ca.pinacoteca.museo@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 070 662496  
*Referente accessibilità:* Ricciotti Usai - ricciotti.usai@beniculturali.it;  
Simonetta Zucca - simonetta.zucca@beniculturali.it.

Parole chiave: Replicabilità, sostenibilità, progettazione partecipata.



Cagliari. Pinacoteca Nazionale. Locandina del Progetto “Over the view”. (Immagine tratta da: <http://overtheview.crs4.it>).

Città: Porto Torres (SS)

Luogo della Cultura: Museo Archeologico Nazionale *Antiquarium Turritano e Area Archeologica*

Direttore: Maria Letizia Pulcini

Tipologia: Museo e Area Archeologica

Indirizzo: Via Ponte Romano, 99 - 07046 Porto Torres (SS)

Sito web: <http://musei.sardegna.beniculturali.it/>

Proprietà/Ente: MiBACT - Direzione Regionale Musei Sardegna.

Servizio: Accessibilità trasversale (culturale, sensoriale, cognitiva, sociale) tramite supporti mirati.

Descrizione: Il Museo ha attivato azioni tese ad ampliare la fruizione degli utenti; in particolare il progetto per i visitatori più piccoli **In viaggio verso Turrìs**, prevede la selezione di un percorso e di alcuni reperti, arricchendo l'itinerario con pannellistica appositamente predisposta, **linguaggio facilitato** e immagini ricostruttive che favoriscono la comprensione dei materiali e dei temi trattati. Inoltre, è stato realizzato un **video di accoglienza e presentazione** del Museo e dell'Area Archeologica, dotato di **sottotitoli in italiano, inglese, francese e spagnolo**. In corso di esecuzione sono un progetto di ricostruzione virtuale delle Terme romane (IV secolo d.C.) della colonia di *Turrìs Libisonis* e un progetto di miglioramento e adeguamento del percorso espositivo teso al **superamento delle barriere culturali, cognitive e psico-sensoriali** attraverso una **App** dedicata al Museo e all'adiacente Area Archeologica, scaricabile dai visitatori sul proprio *smartphone*.

Contatti: *E-mail:* drm-sar.museoarcheo.portotorres@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 079 514433

Parole chiave: Trasversalità, soluzioni tecnologiche.



Direzione Regionale Musei Sardegna. Progetti di miglioramento e adeguamento dei percorsi espositivi di alcuni Siti culturali afferenti alla Direzione. (Foto MiBACT).

**Città:** Nuoro (NU)  
**Luogo della Cultura:** Museo Archeologico Nazionale "Giorgio Asproni"  
**Direttore:** Stefano Giuliani  
**Tipologia:** Museo Archeologico  
**Indirizzo:** Via Giorgio Asproni, 8 - 08100 Nuoro  
**Sito web:** <http://musei.sardegna.beniculturali.it/>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Sardegna.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, cognitiva, sociale, senso-percettiva e culturale) tramite servizi mirati.  
**Descrizione:** Il Museo ha attivato il riallestimento del percorso espositivo con la creazione di nuove vetrine e la predisposizione di apparati didascalici per il **superamento delle barriere culturali, cognitive e psico-sensoriali** mediante il miglioramento della pannellistica, tradotta anche in inglese, con testi brevi e facilmente leggibili. In particolare, le vetrine sono state realizzate su due piani per consentire differenti livelli di lettura, con un numero di manufatti non eccessivo, per garantire l'apprezzamento di ognuno e la leggibilità dell'insieme, su diverse altezze per venire incontro alle esigenze di ogni visitatore e favorire il **superamento delle barriere architettoniche**.  
**Contatti:** *E-mail:* pm-sar.museoarcheo.nuoro@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 0784 31688  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, innovazione.

**Città:** Sassari (SS)  
**Luogo della Cultura:** Museo Nazionale Archeologico ed Etnografico "Giovanni Antonio Sanna"  
**Direttore:** Elisabetta Grassi  
**Tipologia:** Museo Archeologico  
**Indirizzo:** Via Roma, 64 - 07100 Sassari (SS)  
**Sito web:** <https://musei.sardegna.beniculturali.it/>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Sardegna.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso percorso tattile.  
**Descrizione:** Il Museo sta ridefinendo i percorsi e gli spazi espositivi, prestando particolare attenzione all'**accessibilità fisica** (rampe di accesso, ampiezza degli itinerari di visita, progettazione delle vetrine e loro disposizione). Attraverso il progetto **Vietato Non Toccare** è stato sviluppato un **percorso tattile** mediante la creazione di tre stazioni dedicate alla Sardegna preistorica, nuragica e punico-romana, utilizzando reperti originali, calchi e copie.  
**Contatti:** *E-mail:* drm-sar.museoarcheo.sassari@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 079 272203  
**Parole chiave:** Sostenibilità, trasversalità, replicabilità, innovazione.

**Città:** Cagliari (CA)  
**Luogo della Cultura:** Basilica di San Saturnino (CA)  
Area Archeologica "Su Nuraxi" - Barumini (VS)  
Area Archeologica di Nora - Pula (CA)  
**Direttore:** Direttore Basilica di San Saturnino: Alessandro Sitzia  
Direttore Aree Archeologiche "Su Nuraxi" e Nora: Giovanna Damiani  
**Tipologia:** Aree Archeologiche  
**Indirizzo:** Piazza San Cosimo s.n.c. - 09127 Cagliari  
Viale Su Nuraxi s.n.c. - 09021 Barumini (VS)  
Viale Nora s.n.c. - 09050 Pula (CA)  
**Sito web:** <http://musei.sardegna.beniculturali.it/>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Sardegna.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità senso-percettiva.  
**Descrizione:** La Direzione Regionale Musei della Sardegna ha attivato nel corso dell'ultimo anno progetti mirati alla riqualificazione dei siti archeologici di Barumini, di Nora e della Basilica di San Saturnino a Cagliari, con percorsi di visita fruibili attraverso l'adozione di strategie tese al superamento delle barriere architettoniche, per favorire l'**accessibilità fisica**. Sono previste didascalie, audioguide e guide cartacee per la realizzazione di **nuovi itinerari** e **nuovi sistemi di illuminazione**, rivolti ad una vasta utenza. Tali interventi permetteranno di evidenziare meglio contenuti, percorsi e fasi di vita di ciascun sito attraverso attività tese al miglioramento della percezione visiva e ad un maggiore godimento dell'esperienza di visita.  
**Contatti:** Basilica di San Saturnino:  
*E-mail:* pm-sar.sansaturnino@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 070 662496;  
Area Archeologica "Su Nuraxi":  
*E-mail:* amministrazione@fondazionebarumini.it  
*Tel.:* +39 070 9368128;  
Area Archeologica di Nora:  
*E-mail:* norascavi@gmail.com  
*Tel.:* +39 070 9209366  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, replicabilità.

## TOSCANA

- Città:** Firenze (FI)
- Luogo della Cultura:** Galleria dell'Accademia
- Direttore:** Cecilie Hollberg
- Tipologia:** Museo
- Indirizzo:** Via Ricasoli, 58 - 50122 Firenze
- Sito web:** <http://www.galleriaaccademiafirenze.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)
- Proprietà/Ente:** M/BACT - autonomo.
- Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, culturale, sensoriale, cognitiva) attraverso visite guidate mirate e percorsi multisensoriali.
- Descrizione:** Il Museo ha attivato strategie per favorire l'**accessibilità fisica**. Vengono organizzate **visite guidate "su misura"** per persone con disabilità cognitive. Inoltre, è stata attivata una convenzione con I.RI.FO.R. (Istituto di Ricerca, Formazione e Riabilitazione collegato all'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti), per la strutturazione di un **percorso tattile**. Realizzato dal Liceo Artistico "Leon Battista Alberti", in convenzione con l'Accademia di Belle Arti di Firenze e i *Didalabs* della Facoltà di Architettura di Firenze, il progetto ha previsto l'esecuzione di alcune **repliche in 3D** di opere scultoree e pittoriche della collezione museale, **didascalie in braille** sovrapposte al carattere in nero e mappe tattili del Museo. Le nuove didascalie saranno in caratteri adeguati alla lettura per persone ipovedenti e realizzate tramite la sovrapposizione dei caratteri braille su pellicola tattile trasparente. Interessante anche il sito interattivo con idee originali di *feedback* con il pubblico, oltre ad una galleria di opere descritte singolarmente anche con **audiodescrizione**.
- Contatti:** *E-mail:* [infouffizi@beniculturali.it](mailto:infouffizi@beniculturali.it)  
*Tel.:* +39 055 0987100
- Parole chiave:** Trasversalità, replicabilità, sostenibilità, innovazione, progettazione partecipata.



Firenze. Galleria dell'Accademia. Postazione tattile al Museo. (Immagine tratta da: <http://m.nove.firenze.it/accademia-e-uffizi-a-misura-di-disabile.htm>).

- Città:** Firenze (FI)
- Luogo della Cultura:** Villa Medicea della Petraia
- Direttore:** Marco Mozzo
- Tipologia:** Complesso Monumentale
- Indirizzo:** Via della Petraia, 40 - 50141 Firenze
- Sito web:** <http://www.polomusealetoscana.beniculturali.it/>
- Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei della Toscana.
- Servizio:** Accessibilità fisica, accessibilità sensoriale e culturale, inclusione sociale.
- Descrizione:** Il Complesso Monumentale ha attivato strategie per favorire l'**accessibilità fisica**. Di recente, gli spazi esterni del Complesso sono stati messi a disposizione per sperimentare competenze tese all'inserimento lavorativo di un gruppo di persone con disabilità, impegnate in attività di manutenzione e cura delle aree verdi. Questo **Laboratorio di Osservazione e Orientamento Lavorativo**, denominato **LA BUSSOLA** è un progetto di integrazione sociale, rivolto a soggetti tra i 18 e i 30 anni, che si propone di avvicinare persone con disabilità al mestiere del giardinaggio, anche con l'intento di migliorare le abilità motorie, le attitudini comportamentali dei soggetti interessati dal progetto, come pure sviluppare capacità e competenze propedeutiche all'inserimento in un contesto lavorativo. Sono in programmazione **visite guidate in LIS** (Lingua dei Segni Italiana).  
*Email:* [drm-tos@beniculturali.it](mailto:drm-tos@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 055 5389100  
*Responsabile:* Andrea Bellandi - [andrea.bellandi@beniculturali.it](mailto:andrea.bellandi@beniculturali.it)
- Contatti:** *Email:* [drm-tos@beniculturali.it](mailto:drm-tos@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 055 5389100  
*Responsabile:* Andrea Bellandi - [andrea.bellandi@beniculturali.it](mailto:andrea.bellandi@beniculturali.it)
- Parole chiave:** Progettazione partecipata, formazione, innovazione.
- Città:** Lucca (LU)
- Luogo della Cultura:** Museo Nazionale di Villa Guinigi
- Direttore:** Stefano Casciu
- Tipologia:** Museo
- Indirizzo:** Via della Quarquonia, 4 - 55100 Lucca
- Sito web:** <http://www.luccamuseinazionali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)
- Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Toscana.
- Servizio:** Accessibilità fisica, accessibilità culturale e inclusione sociale.
- Descrizione:** Il Museo presenta sul sito web una **pagina dedicata all'accessibilità**. Il progetto **Tutti al Museo!** avviato dalla Soprintendenza BAPSAE per le province di Lucca e Massa Carrara, è rivolto a un nuovo tipo di pubblico, quello dei "cittadini italiani d'adozione" per avvicinarli ad una realtà nuova. L'obiettivo del percorso è presentare esempi di cultura materiale, scelti dalle collezioni archeologiche, che possano mettere in relazione le abitudini ed i costumi di culture diverse, antiche e contemporanee, ai fini di una **mediazione culturale** in vista di un'integrazione sociale e cittadina fondata anche sui beni artistici della città. Un *tablet* permetterà una fruizione ampliata, anche attraverso il gioco, delle sale del museo per tutti i visitatori.
- Contatti:** *E-mail:* [drm-tos.museilucchesi@beniculturali.it](mailto:drm-tos.museilucchesi@beniculturali.it) - *Tel.:* +39 0583 55570
- Parole chiave:** Innovazione, soluzioni tecnologiche, replicabilità.

## UMBRIA

**Città:** [Orvieto \(TR\)](#)  
**Luogo della Cultura:** [Museo Archeologico Nazionale](#)  
**Direttore:** Luana Cenciaioli  
**Tipologia:** Museo Archeologico  
**Indirizzo:** Piazza del Duomo - 05018 Orvieto (TR)  
**Sito web:** <http://polomusealeumbria.beniculturali.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Umbria.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, cognitiva, culturale, e sensoriale) tramite visite “su misura” e percorsi tattili.  
**Descrizione:** Il Museo ha realizzato un nuovo allestimento delle tombe Golini effettuando la riproduzione fedele delle dimensioni e della pianta delle due celebri sepolture etrusche della seconda metà del IV sec. a.C., utilizzando anche la **realtà aumentata** come pure le **ricostruzioni video in 3D**. Il nuovo allestimento prevede un **percorso tattile** per persone cieche ed ipovedenti con **visite guidate “su misura”**. Sono previsti anche **materiali in CAA** (Comunicazione Aumentativa e Alternativa), per facilitare il percorso di visita rivolto a persone con disabilità cognitiva e disturbi dello spettro autistico.  
**Contatti:** *E-mail:* pm-umb.muorvieto@beniculturali.it - *Tel.:* +39 0763 341039  
**Parole chiave:** Innovazione, soluzioni tecnologiche, sostenibilità, trasversalità.

**Città:** [Terni \(TR\)](#)  
**Luogo della Cultura:** [Area Archeologica di Carsulae](#)  
**Direttore:** Silvia Casciari  
**Tipologia:** Area Archeologica  
**Indirizzo:** Strada di Carsoli, 8 - 05100 Terni  
**Sito web:** <http://polomusealeumbria.beniculturali.it/>  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Umbria.  
**Servizio:** Accessibilità fisica, accessibilità sensoriale e cognitiva tramite la realizzazione di nuovi percorsi di fruizione.  
**Descrizione:** Il Museo ha realizzato il progetto **Carsulae 20.20** consistente nella ridefinizione dei **percorsi** di visita con particolare attenzione all'**accessibilità fisica, sensoriale e cognitiva**. Si è proceduto alla rifunzionalizzazione del Teatro romano con soluzioni tecniche che costituiscono un interessante esempio di progetto sostenibile in un'area archeologica. Un nuovo itinerario è in fase di progettazione nell'Anfiteatro e lungo la Via Flaminia, fino all'Arco di San Damiano. È stata realizzata un'**App**, scaricabile su dispositivi mobili con mappe, **audioguide** in italiano ed inglese, **video** in animazione, gallerie di immagini con **ricostruzioni virtuali** dei principali edifici della città e rappresentazioni immersive a 360°, supportata da **pannelli informativi** sul posto.  
**Contatti:** *E-mail:* pm-umb.carsulae@beniculturali.it - *Tel.:* +39 0744 334133  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, innovazione.

## VENETO

**Città:** [Venezia \(VE\)](#)  
**Luogo della Cultura:** [Museo Archeologico Nazionale di Venezia](#)  
**Direttore:** Nicoletta Giordani  
**Tipologia:** Museo Archeologico  
**Indirizzo:** Piazza San Marco, 17/52 - 30100 Venezia  
**Sito web:** <https://polomusealeveneto.beniculturali.it/musei/museo-archeologico-nazionale-di-venezias>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** M/BACT - Direzione Regionale Musei Veneto.  
**Servizio:** Accessibilità sensoriale tramite percorsi multimediali.  
**Descrizione:** Il Museo ha attivato un **percorso multimediale** di visita, consultabile **in italiano, inglese e LIS** (Lingua dei Segni Italiana). Il percorso è costituito da **QRcode** - realizzati da VEASYS Srl, *spin off* dell'Università Ca' Foscari Venezia - posizionati su sei opere del Museo, tra le più importanti della collezione. I **QRcode** si possono attivare con i propri dispositivi portatili (*smartphone* e *tablet*) durante la visita e anche da remoto, consultando il sito *web*. Il Museo offre **percorsi tattili** su opere originali che possono essere toccate dai visitatori ipo e non vedenti. Sono a disposizione anche le **guide braille del Museo in lingua italiana, inglese, francese e tedesca**. È in previsione il riallestimento museale per ampliare il percorso tattile e inserire in ciascuna sala uno schermo con video in LIS (Lingua dei Segni Italiana), IS (*International Sign*) o ASL (*American Sign Language*).  
**Contatti:** *E-mail:* drm-ven.archeologico@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 041 296 76 63;  
*Responsabile Accessibilità:*  
Ilaria Fidone - ilaria.fidone@beniculturali.it  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, replicabilità, progettazione partecipata.



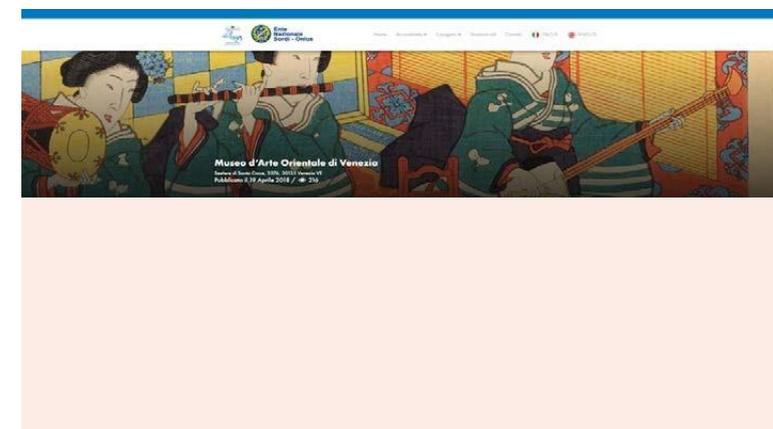
Venezia. Museo Archeologico Nazionale. Guida multimediale. (Immagine tratta da: [https://museoarcheologicovenetia.files.wordpress.com/2014/02/musaarcheon\\_6.jpg](https://museoarcheologicovenetia.files.wordpress.com/2014/02/musaarcheon_6.jpg)).

**Città:** Venezia (VE)  
**Luogo della Cultura:** Gallerie dell'Accademia  
**Direttore:** Giulio Manieri Elia  
**Tipologia:** Museo d'Arte e Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Campo della Carità - Dorsoduro, 1050 - 30123 Venezia  
**Sito web:** <http://www.gallerieaccademia.it/>  
<https://accessibilitamusei.beniculturali.it> (in corso di aggiornamento)  
**Proprietà/Ente:** MiBACT - autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità sensoriale tramite percorsi tattili e “su misura”.  
**Descrizione:** Il Museo presenta, nel sito web Istituzionale, una **pagina dedicata all'accessibilità**. Sono stati realizzati **percorsi museali mirati e laboratori inclusivi** con particolare attenzione a visitatori ciechi e ipovedenti di ogni fascia d'età, in collaborazione con l'Associazione *Isola Tour*. In particolare, i due **percorsi tattili** sono l'uno incentrato sull'architettura del Complesso museale, con il supporto di un modello ligneo di proprietà del Museo, mentre l'altro presenta riproduzioni 3D e didascalie in braille dei manufatti esposti. Di rilievo anche il progetto **L'arte per tutti** un percorso che prevede visite tattili animate per i visitatori in cui è possibile consultare da remoto le opere d'arte in esso conservate. Sul sito web del Museo è presente, inoltre, la sezione **Collezione on-line**.  
**Contatti:** *E-mail:* ga-ave@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 041 5222247 / 041 2413942  
*Responsabile:* Michele Nicolaci - michele.nicolaci@beniculturali.it  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, replicabilità, progettazione partecipata.



Venezia. Gallerie dell'Accademia. Progetto “L'arte per tutti”. (Immagine tratta da: <http://www.gallerieaccademia.it/larte-tutti-attivita-ipovedenti-e-ciechi>).

**Città:** Venezia (VE)  
**Luogo della Cultura:** Museo d'Arte Orientale  
**Direttore:** Marta Boscolo Marchi  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Sestiere di Santa Croce, 2076 - 30135 Venezia (VE)  
**Sito web:** <https://polomusealeveneto.beniculturali.it/musei/museo-d%E2%80%99arte-orientale>  
**Proprietà/Ente:** MiBACT - Direzione Regionale Musei Veneto.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità trasversale attraverso una guida multimediale e visite “su misura”.  
**Descrizione:** Il Museo presenta nel sito web istituzionale una **pagina dedicata all'accessibilità**. Sono state, inoltre, messe in atto strategie per il superamento delle barriere architettoniche, tese al miglioramento dell'**accessibilità fisica**. Per permettere a tutti i visitatori di godere pienamente della visita è stata realizzata una **guida multimediale in italiano, inglese e LIS** (Lingua dei Segni Italiana). La guida, creata per essere usata direttamente sul luogo attraverso i propri dispositivi portatili (*smartphone e tablet*), può essere anche fruita da casa per prepararsi alla visita. Consultando la guida, oltre ad accedere alla presentazione delle più importanti opere esposte, si ha la possibilità di soddisfare curiosità ed effettuare approfondimenti sul museo. Sono inoltre previste, su prenotazione, visite guidate per i visitatori sordi. Il Museo è presente sul portale **Accessibility - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)** (<https://www.accessibility.it/properties/museo-darte-orientale-di-venezias/>).  
**Contatti:** *E-mail:* drm-ven.orientale@beniculturali.it  
*Tel.:* +39 041 5241173  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, replicabilità, progettazione partecipata.



Venezia. Museo d'Arte Orientale. Sito web del Progetto MAPS. (Immagine tratta da: <https://www.accessibility.it/properties/museo-darte-orientale-di-venezias/>).



## ABRUZZO

Città: Ortona (CH)

Luogo della Cultura: Museo Diocesano di Ortona

Direttore: Elio Giannetti

Tipologia: Museo Ecclesiastico

Indirizzo: Piazza S. Tommaso, 1 - 66026 Ortona (CH)

Sito web: <https://www.museodiocesanoortona.it/en/>

Proprietà/Ente: Arcidiocesi di Lanciano e Ortona.

Servizio: Accessibilità fisica, accessibilità culturale e sensoriale attraverso audioguide.

Descrizione: Il Museo ha messo in atto strategie per il superamento delle barriere architettoniche, ai fini del miglioramento dell'**accessibilità fisica**. È stato realizzato un **sistema multimediale** fruibile dal sito web che permette al visitatore di esplorare i percorsi dal proprio *smartphone*, grazie ad un sofisticato sistema di interconnessione *Wi-Fi* con il quale è possibile scaricare l'**e-book in italiano ed inglese della guida del Museo** (corredata di foto) che presenta le opere esposte. Sempre dal proprio *smartphone* o *tablet* sono disponibili le **audioguide** in italiano e inglese (<https://www.museodiocesanoortona.it/visita-il-museo/guida-del-museo/item/274-museo-diocesano-di-ortona>) organizzate con un'apposita numerazione posta alla base di ogni opera esposta, che consente al visitatore di scegliere in autonomia il proprio percorso di visita. Sul sito *internet* sono inoltre presenti un **virtual tour** delle collezioni e delle sale e una **App** per *Iphone* e *Android* interamente dedicata ai Musei Diocesani di Lanciano e Ortona.

Contatti: E-mail: [info@museodiocesanoortona.it](mailto:info@museodiocesanoortona.it)

Tel.: +39 347 2807596

Parole chiave: Trasversalità, sostenibilità, innovazione.



Ortona (CH). Museo Diocesano. Presentazione delle audioguide sul sito web: <https://www.museodiocesanoortona.it/visita-il-museo/guida-del-museo/item/274-museo-diocesano-di-ortona>.

## BASILICATA

- Città:** **Matera (MT)**
- Luogo della Cultura:** **Parco della Murgia Materana**
- Direttore:** Enrico De Capua
- Tipologia:** Parco Archeologico Storico Naturale
- Indirizzo:** Via Sette Dolori, 10 (Rione Sassi) - 75100 Matera (MT)
- Sito web:** <http://www.parcomurgia.it/>
- Proprietà/Ente:** Ente Parco della Murgia Materana - Regionale.
- Servizio:** Accessibilità sensoriale attraverso audio-videoguide in LIS.
- Descrizione:** Con il progetto **Il Parco per tutti** sono state realizzate **audio-videoguide in LIS** (Lingua dei Segni Italiana), con voce narrante e sottotitoli in italiano. Le guide, disponibili sul canale *YouTube* “EnteParcoMatera”, hanno lo scopo di consentire a ciascun visitatore, sordo o udente, di conoscere la storia archeologica e naturalistica del sito e godere della visita al Parco della Murgia Materana e all’Abbazia di S. Michele Arcangelo di Montescaglioso (<https://www.youtube.com/watch?v=UYpi3tlqatg&t=85s>). Il Parco è presente sul portale **Accessibility - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibility.it/properties/parco-della-murgia-materana/>).
- Contatti:** *E-mail:* [info@parcomurgia.it](mailto:info@parcomurgia.it)  
*Tel.:* +39 0835 336166
- Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, progettazione partecipata.



Matera. Parco della Murgia Materana. Videoguida in LIS. (Immagine trattata: <https://www.accessibility.it/properties/parco-della-murgia-materana/>).

## CALABRIA

- Città:** **Rossano (CS)**
- Luogo della Cultura:** **Museo della Liquirizia “Giorgio Amarelli”**
- Direttore:** Pina Amarelli
- Tipologia:** Museo
- Indirizzo:** Strada Statale 106, Contrada Amarelli - 87067 Rossano (CS)
- Sito web:** <https://www.museodellaliquirizia.it/>
- Proprietà/Ente:** Azienda Amarelli.
- Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, cognitiva, psico-sensoriale) attraverso percorsi multisensoriali e visite guidate mirate.
- Descrizione:** L’Azienda Amarelli, attraverso le visite guidate nel Museo e nella fabbrica di liquirizia, offre l’opportunità di conoscere un peculiare aspetto della storia economica e culturale della Regione Calabria. Sono state messe in atto strategie per il superamento delle barriere architettoniche, tese al miglioramento dell’**accessibilità fisica** sia all’interno del percorso museale, sia negli ambienti della fabbrica aperti al pubblico per la visita. Sono presenti **servizi mirati**, come un parcheggio dedicato, aree di ristoro e accessi facilitati per persone con disabilità fisica. È possibile organizzare **visite guidate “su misura”** specifiche per le esigenze degli utenti, tra cui il **Percorso al Buio Amarelli**. Il sito web consente di prendere contatto con il Museo e il suo *staff* e richiedere informazioni sui servizi e sulle attività del Museo. L’Azienda ha attivato un circuito di fidelizzazione con l’iscrizione alla *newsletter* che permette di rimanere aggiornati sugli eventi culturali in corso.
- Contatti:** *Email:* [amarelli@amarelli.it](mailto:amarelli@amarelli.it) - [info@museodellaliquirizia.it](mailto:info@museodellaliquirizia.it)  
*Tel.:* +39 0983 511219.  
*Responsabile Accessibilità:* Angela Zangaro  
*Assistenti Museali:* Claudia Aprigliano, Cinzia Calarota
- Parole chiave:** Sostenibilità, trasversalità.



Rossano (CS). Museo della Liquirizia “Giorgio Amarelli” - Progetto *Percorso al Buio Amarelli*. (Foto Museo “Amarelli”).

## CAMPANIA

**Città:** Napoli (NA)  
**Luogo della Cultura:** Gallerie d'Italia - Palazzo Zevallos Stigliano  
**Direttore:** Claudio Marcantoni  
**Tipologia:** Monumento  
**Indirizzo:** Via Toledo, 185 - 80132 Napoli  
**Sito web:** <https://www.gallerieditalia.com/it/napoli/>  
**Proprietà/Ente:** Gruppo Intesa San Paolo.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, culturale e sensoriale) attraverso visite "su misura", percorsi tattili e in LIS.

**Descrizione:** Le Gallerie d'Italia, Palazzo Zevallos Stigliano, sede museale del Gruppo Intesa Sanpaolo di Napoli, hanno attivato una **pagina dedicata all'accessibilità** sul proprio sito web. Il sito, che fa parte della rete di musei aderenti al progetto *Campania tra le mani. Itinerari inclusivi nei luoghi d'arte*, ha realizzato strategie volte al **superamento delle barriere architettoniche**. In collaborazione con "Civita Mostre e Musei", le Gallerie propongono numerose **attività "su misura"** dedicate a persone con disabilità e pubblici con speciali bisogni cognitivi e sociali, con l'obiettivo di garantire a tutti i visitatori un arricchimento culturale. Si segnalano, in particolare, le **attività e i percorsi specifici** in favore delle persone con disturbi dello spettro autistico e sindrome di Asperger, sindrome di Down, malattia di Alzheimer e con *deficit* psichici e sensoriali. È attivo un servizio permanente di **visite guidate in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) condotte da una guida sorda, su prenotazione. Sono disponibili **libri tattili** contenenti tavole a rilievo, **riproduzioni tridimensionali** di sculture e brevi **schede didattiche in braille** per permettere ai visitatori ciechi di esplorare autonomamente gran parte della collezione. È possibile, inoltre, prenotare un percorso guidato dedicato a persone cieche e ipovedenti. Le Gallerie sono presenti sul portale **Accessibility - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibility.it/properties/palazzo-zevallos-stigliano-gallerie-ditalia/>).

**Contatti:** *E-mail:* [accessibilita.palazzozevallos@intesasnpaolo.com](mailto:accessibilita.palazzozevallos@intesasnpaolo.com)  
*Tel.:* +39 800 454229;  
*Responsabile Iniziative Culturali e Progetti Espositivi:*  
Antonio Denunzio - [antonio.denunzio@intesasnpaolo.com](mailto:antonio.denunzio@intesasnpaolo.com)

**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, progettazione partecipata.

## EMILIA-ROMAGNA

**Città:** Bologna (BO)  
**Luogo della Cultura:** Museo Tattile "Anteros" e Museo "Tolomeo"  
**Direttore:** Mario Barbuto  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Via Castiglione, 71 - 40124 Bologna  
**Sito web:** <https://www.cavazza.it>  
**Proprietà/Ente:** Istituto dei Ciechi "Francesco Cavazza".  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso percorsi tattili e visite "su misura".

**Descrizione:** I Musei hanno messo in atto strategie per il **superamento delle barriere architettoniche**. Particolare attenzione è dedicata all'accoglienza e conoscenza della disabilità visiva, alla percezione dell'arte mediante il tatto e all'approfondimento delle modalità di apprendimento, attraverso i sensi diversi dalla vista. Il **Museo "Anteros"** espone una collezione di **traduzioni tridimensionali in bassorilievo** di celebri dipinti compresi tra il Medioevo e l'Età moderna, con particolare attenzione alla pittura rinascimentale, e realizza laboratori di modellazione della creta. Il **Museo "Tolomeo"** è un ambiente tra **installazione intermediale interattiva e arte ambientale**, dove visivo e non-visivo diventano modalità complementari per l'apprendimento, attraverso **percorsi inclusivi partecipati e laboratori di potenziamento** di tutte le abilità.

**Contatti:** *E-mail:* [istituto@cavazza.it](mailto:istituto@cavazza.it) - *Tel.:* +39 051 332090  
*Responsabile Museo "Tolomeo":*  
Lucilla Boschi - [lucilla.boschi@cavazza.it](mailto:lucilla.boschi@cavazza.it)  
*Responsabile Museo Tattile "Anteros":*  
Loretta Secchi - [loretta.secchi@cavazza.it](mailto:loretta.secchi@cavazza.it)

**Parole chiave:** Sostenibilità, replicabilità, progettazione partecipata, innovazione.



Bologna. Museo Tattile "Anteros". Tecnica di lettura tattile effettuata su un bassorilievo prospettico. (Foto Museo "Anteros").

Bologna. Museo "Tolomeo". Laboratorio di potenziamento delle abilità visive, dal progetto "Make Visual Aids". (Foto Museo "Tolomeo").

**Città:** Ferrara

**Luogo della Cultura:** Castello Estense di Ferrara (FE)

**Direttore:** Chiara Astolfi

**Tipologia:** Monumento

**Indirizzo:** Largo Castello, 1 - 44121 Ferrara

**Sito web:** <https://www.castelloestense.it/it>

**Proprietà/Ente:** Provincia.

**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso videoguide in LIS e IS.

**Descrizione:** Il Museo è dotato di una **pagina web dedicata all'accessibilità** dove sono segnalate le indicazioni e le mappe con **percorsi specifici**. Inoltre, è stata realizzata una **videoguida in LIS e IS** (Lingua dei Segni Italiana e *International Sign*), che accompagna il visitatore lungo l'itinerario museale. La videoguida, consultabile sui *tablet* disponibili presso la biglietteria, è interattiva, corredata anche di giochi e approfondimenti. Il Castello Estense è presente sul portale **Accessibitaly - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibitaly.it/properties/castello-estense-di-ferrara/>).

**Contatti:** *E-mail:* [castelloestense@comune.fe.it](mailto:castelloestense@comune.fe.it)  
*Tel.:* +39 0532 299233

**Parole chiave:** Sostenibilità, replicabilità, progettazione partecipata.



Ferrara. Castello Estense. Pagina "Accessibilità" sul sito web del Museo: <https://www.castelloestense.it/it/informazioni/info-disabili>.

## FRIULI VENEZIA GIULIA

**Città:** Trieste (TS)

**Luogo della Cultura:** Museo Postale e Telegrafico della Mitteleuropa

**Direttore:** Chiara Simon

**Tipologia:** Museo

**Indirizzo:** Piazza Vittorio Veneto 1, Palazzo delle Poste Italiane - 34132 Trieste (TS)

**Sito web:** <http://www.triestecultura.it>

**Proprietà/Ente:** Comune di Trieste - Poste Italiane.

**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso percorsi tattili.

**Descrizione:** Il Museo, che fa parte della rete dei *Civici Musei di Storia ed Arte di Trieste*, ha messo in atto strategie per migliorare l'**accessibilità fisica**. Sono previsti **percorsi di visita "su misura"** per persone con disabilità visiva attraverso **visite guidate tiftotattili** della durata di ca. un'ora, coinvolgendo gli utenti, adulti e bambini, con la lettura di schede didattiche attraverso l'analisi dei vari oggetti esposti, per concludersi con la timbratura "professionale" di cartoline postali.

**Contatti:** *E-mail:* [museopostaletrieste@posteitaliane.it](mailto:museopostaletrieste@posteitaliane.it)  
*Tel.:* +39 040 6764264

**Parole chiave:** Sostenibilità, replicabilità, progettazione partecipata, innovazione.



Trieste. Museo Postale e Telegrafico della Mitteleuropa. *Brochure* del Museo con indicazione dei progetti di accessibilità. (Immagine tratta da: <https://docplayer.it/21326738-Comune-di-trieste-assessorato-alla-cultura-servizio-didattico-civici-musei-di-storia-ed-arte-civico-museo-teatrale-carlo-schmidl-edizione.html>).

## LAZIO

**Città:** Roma (RM)  
**Luogo della Cultura:** Sistema Museale di Roma Capitale - “Musei in Comune”  
**Soprintendente:** Maria Vittoria Marini Clarelli  
**Tipologia:** Musei e Aree Archeologiche  
**Indirizzo:** Piazza del Campidoglio, 1 - 00186 Roma  
**Sito web:** <http://www.museiincomuneroma.it/>  
**Proprietà/Ente:** Comune di Roma.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso videoguide in LIS (Lingua dei Segni Italiana), visite tattili e “su misura”.  
**Descrizione:** Il Sistema Museale “Musei in Comune” si compone di 20 siti e ha realizzato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti. I Musei hanno attivato strategie volte all’accessibilità fisica. Ciascun Museo ha una propria pagina web dedicata all’accessibilità. Il Sistema Museale ha elaborato la **App dei MIC (Musei in Comune)** per IOS e Android che raccoglie informazioni, aggiornate, sugli eventi sulle attività di didattica. La maggior parte dei Musei del circuito mette a disposizione video in LIS (Lingua dei Segni Italiana) con sottotitoli in italiano di presentazione della sede museale e della sua collezione, disponibili sul posto e on-line, realizzati in collaborazione con l’ISSR (Istituto Statale dei Sordi di Roma). Il progetto **Musei da toccare** si compone invece di cicli di visite guidate tattilo-sensoriali con operatori specializzati che i Musei del Comune di Roma mettono a disposizione su richiesta, organizzate periodicamente. Alcuni musei, come i Capitolini, presentano percorsi tattili, dotati di supporti permanenti, che permettono al pubblico non vedente ed ipovedente di poter esplorare e conoscere alcune delle opere più importanti esposte. Sul sito del Sistema Museale sono disponibili tour virtuali delle sale con mappe interattive e approfondimenti, photogallery e la sezione “Collezioni” dove è possibile scegliere o creare differenti percorsi tematici (sulle opere, sulle sale, etc.). Sui siti web di alcuni musei sono presenti percorsi minimi messi a disposizione degli utenti. Presso la Galleria di Arte Moderna, attraverso il progetto *Teatro al buio* vengono realizzati spettacoli multisensoriali. Inoltre, grazie al progetto didattico *InterGAM - il museo visibile*, in collaborazione con la Scuola di Comunicazione e Didattica dell’Arte dell’Accademia di Belle Arti di Roma, attraverso dispositivi touch-screen è possibile prendere visione “con immagini ad alta definizione” dei capolavori del Museo, potendone apprezzare caratteristiche esecutive e stilistiche. Un file audio permette agli utenti ciechi e ipovedenti di accedere a una descrizione dettagliata delle opere. I singoli musei sono presenti sul portale **Accessibitaly Progetto MAPS Musei Accessibili per le persone sorde** (<https://www.accessibitaly.it/>).  
**Contatti:** E-mail: [info@museiincomuneroma.it](mailto:info@museiincomuneroma.it) - Tel.: +39 06 0608  
**Parole chiave:** Sostenibilità, replicabilità, trasversalità, soluzioni tecnologiche, progettazione partecipata.

**Città:** Città del Vaticano (RM)  
**Luogo della Cultura:** Musei Vaticani  
**Direttore:** Barbara Jatta  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Viale Vaticano, 00165 Roma  
**Sito web:** <http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/it.html>  
**Proprietà/Ente:** Vaticano - Musei Vaticani.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso visite guidate in LIS e videoguide in ASL.  
**Descrizione:** Il sito web dei Musei Vaticani presenta una sezione “Visita i Musei” dove trovare consigli, informazioni e servizi per il visitatore. Vi è una pagina interamente dedicata all’accessibilità. Inoltre sul sito è disponibile una mappa scaricabile ricca di informazioni per individuare facilmente servizi, aree attrezzate e percorsi di accessibilità fisica. Sul sito sono presenti anche virtual tour e pagine dedicate alle collezioni da fruire interamente on-line, oltre a video informativi in LIS (Lingua dei Segni Italiana). I Musei organizzano visite guidate “su misura”, come ad esempio il servizio di visite guidate nella Lingua dei Segni italiana (LIS), condotte da operatori didattici sordi selezionati dai Musei Vaticani attraverso un innovativo progetto di formazione e inserimento professionale. Alle persone sorde che non usano o non conoscono la LIS è offerta la possibilità di accedere alle collezioni papali in compagnia di un operatore didattico specializzato. Per i visitatori sordi stranieri invece, è disponibile un’innovativa videoguia nella Lingua dei Segni Americana (ASL). I musei sono presenti sul portale **Accessibitaly - Progetto MAPS** (Musei Accessibili per le persone sorde), il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibitaly.it/properties/musei-vaticani/>). Al pubblico ipo e non vedente è offerto un servizio di visite tattili plurisensoriali, con la possibilità di effettuare esplorazioni su calchi e su un’ampia selezione di sculture e manufatti originali e con il supporto aggiuntivo di tavole termoformate e bassorilievi prospettici, realizzati ad hoc con corredo di legenda in braille e/o in nero a caratteri ingranditi.  
**Contatti:** E-mail: [education.musei@scv.va](mailto:education.musei@scv.va)  
Tel.: +39 06 69883145 / +39 06 69884676/947  
**Parole chiave:** Replicabilità, sostenibilità, progettazione partecipata, innovazione, soluzioni tecnologiche.

## LIGURIA

<b>Città:</b>	Genova (GE)
<b>Luogo della Cultura:</b>	Castello D'Albertis - Museo delle culture del mondo
<b>Direttore:</b>	Maria Camilla De Palma
<b>Tipologia:</b>	Museo
<b>Indirizzo:</b>	Corso Dogali, 18 - 16136 Genova
<b>Sito web:</b>	<a href="http://www.museidigenova.it/it/content/castello-dalbertis">http://www.museidigenova.it/it/content/castello-dalbertis</a>
<b>Proprietà/Ente:</b>	Comune di Genova.
<b>Servizio:</b>	Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso video in LIS.
<b>Descrizione:</b>	<p>Il Museo ha adottato strategie per l'<b>accessibilità fisica</b> sia all'interno del percorso espositivo del Castello, sia nel parco pubblico adiacente. La Struttura si pone come centro propulsivo di iniziative mirate all'inclusione e alla partecipazione sociale delle comunità locali e internazionali, lavorando quotidianamente per accogliere al meglio i suoi visitatori e permettere a tutti una visita in autonomia. In particolare, grazie al Progetto Europeo <b>Accessit</b> (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uRSOidAnG5o">https://www.youtube.com/watch?v=uRSOidAnG5o</a>), il Museo ha realizzato delle <b>videoguide in LIS</b> (Lingua dei Segni Italiana), dotate di sottotitoli e tracce audio, due modelli del Castello in scala 1:100 e 1:200. Grazie al progetto <b>Museo per tutti</b>, ideato dall'Associazione l'Abilità (<a href="https://labilita.org/progetti-museo-tutti/">https://labilita.org/progetti-museo-tutti/</a>) e finanziato alla Fondazione De Agostini, il Museo si è inoltre dotato di una <b>guida in CAA</b> (Comunicazione Aumentativa e Alternativa) con la lettura facilitata per persone con disabilità intellettiva. Il progetto ha inoltre previsto la realizzazione di <b>SENSORIALE</b>, una postazione per fare un'esperienza orientata verso il benessere, dove il tempo è dilatato, lo spazio accogliente, i sensi finemente sollecitati, grazie a una "panca sonora" sensibile alle vibrazioni del sistema audio posto al suo interno, cinque strumenti musicali, una seduta confortevole e videoproiezioni di luce. Il Museo è presente sul portale <b>Accessibitaly - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)</b>, il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<a href="https://www.accessibitaly.it/properties/museo-delle-culture-del-mondo/">https://www.accessibitaly.it/properties/museo-delle-culture-del-mondo/</a>).</p>
<b>Contatti:</b>	<p><i>E-mail:</i> <a href="mailto:castellodalbertis@comune.genova.it">castellodalbertis@comune.genova.it</a> <i>Tel.:</i> +39 0102723820 <i>Responsabile:</i> Simonetta Maione - <a href="mailto:smaione@comune.genova.it">smaione@comune.genova.it</a></p>
<b>Parole chiave:</b>	Sostenibilità, replicabilità, progettazione partecipata, innovazione.

## LOMBARDIA

<b>Città:</b>	Bergamo (BG)
<b>Luogo della Cultura:</b>	Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea (GAMEC)
<b>Direttore:</b>	Lorenzo Giusti
<b>Tipologia:</b>	Museo
<b>Indirizzo:</b>	Via San Tommaso, 53 - Bergamo
<b>Sito web:</b>	<a href="https://www.gamec.it">https://www.gamec.it</a>
<b>Proprietà/Ente:</b>	Associazione per la Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo, con Socio Fondatore Comune di Bergamo e TenarisDalmine Spa.
<b>Servizio:</b>	Accessibilità trasversale (fisica, cognitiva, culturale, sociale, psichica e sensoriale) attraverso visite dedicate.
<b>Descrizione:</b>	<p>Il Museo ha attivato progetti tesi ad ampliare la fruizione degli utenti tramite <b>percorsi mirati e visite "su misura"</b> (disabilità fisica, motoria, psichica, linguistica e sensoriale) effettuate dagli educatori museali e in collaborazione con associazioni locali. Sono, inoltre, state attivate strategie per il <b>superamento delle barriere architettoniche</b>. Il sito <i>web</i> include una pagina <b>dedicata all'accessibilità</b>. All'interno del Museo sono presenti <b>percorsi tattili</b> per persone ipovedenti e non vedenti e in LIS (Lingua dei Segni Italiana), così come itinerari fruibili da persone con difficoltà sensoriali e cognitive, oltre ad azioni messe in atto per l'accoglienza di migranti, effettuate dai mediatori del Museo. Sul sito <i>web</i> sono disponibili <b>virtual tour</b> e le collezioni sono documentate su <b>RAAM - Ricerca Archivio AMACI Musei</b>, un archivio <i>on-line</i> finalizzato a far conoscere la consistenza e la qualità del patrimonio pubblico di arte contemporanea, dal 1966 a oggi, di 20 musei associati ad AMACI (<a href="https://archivioaam.org/museo/gamec-galleria-darte-moderna-e-contemporanea-di-bergamo">https://archivioaam.org/museo/gamec-galleria-darte-moderna-e-contemporanea-di-bergamo</a>). Le Collezioni, sono disponibili anche sul sito della Regione Lombardia: (<a href="http://www.lombardiabeniculturali.it/ricerca/?q=gamec">http://www.lombardiabeniculturali.it/ricerca/?q=gamec</a>). Il Museo, inoltre, applica il principio della "Collezione impermanente", ridisegnando costantemente percorsi inediti, comunicando di volta in volta sul proprio sito <i>web</i> il programma espositivo a disposizione degli utenti. La Galleria è presente sul portale <b>Accessibitaly - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)</b>, il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<a href="https://www.accessibitaly.it/properties/gamec-galleria-darte-moderna-e-contemporanea/">https://www.accessibitaly.it/properties/gamec-galleria-darte-moderna-e-contemporanea/</a>), ed è <i>partner</i> di <b>The LISTen Project</b>, un progetto dell'associazione "The Blank" che mira alla formazione di guide sorde o bilingui, che condividano e diano forma a parole nella LIS (Lingua dei Segni Italiana) dedicate ai concetti specifici dell'arte contemporanea. Inoltre, l'Istituto ha adottato una</p>

politica di accessibilità economica che consente gratuità o tariffe compartecipate nel caso di persone in situazione di fragilità sociale ed economica. Infine, dal 2006, la Galleria collabora con la Casa Circondariale di Bergamo attraverso un **progetto pilota** nella Sezione di Alta Sicurezza. Al termine di ogni percorso, le immagini, i testi, i video o le installazioni creati durante l'attività, **escono dalle mura**, trovando spazio in mostre, pubblicazioni e restituzioni dell'iniziativa in un dialogo con il territorio che permette il superamento delle "barriere di separazione e confinamento".

**Contatti:** E-mail: giovanna.brambilla@gamec.it

Tel.: +39 035 270272

Responsabile Servizi Educativi: Giovanna Brambilla,

**Parole chiave:** Sostenibilità, replicabilità, trasversalità, progettazione partecipata, azioni fuori dal museo.



Bergamo. Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea. Esposizione delle opere realizzate dai detenuti della Casa Circondariale di Bergamo.

(Immagine tratta da: [https://www.ecodibergamo.it/eventi/eppen/dettaglio/arte/bergamo/liberi\\_140693/](https://www.ecodibergamo.it/eventi/eppen/dettaglio/arte/bergamo/liberi_140693/)).



Bergamo. Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea. Mostra dal percorso "Effetto Serra II", realizzato con i detenuti della Casa Circondariale di Bergamo. (Foto di G. Fornoni).

## MARCHE

**Città:** Camerano (AN)

**Luogo della Cultura:** Grotte di Camerano

**Direttore:** Fabio Alessandrelli - OPERA Cooperativa

**Tipologia:** Sito naturalistico e culturale

**Indirizzo:** Piazza Roma, 26 - 60021 Camerano

**Sito web:** <http://www.grottedicamerano.it/>

**Proprietà/Ente:** Comune di Camerano.

**Servizio:** Accessibilità sensoriale tramite audio - videoguida in LIS

**Descrizione:** Con il progetto **Camerano in tutti i sensi** è oggi possibile prenotare un *tablet* con una **audio-videoguida in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) corredata di sottotitoli in italiano, che accompagna il visitatore lungo tutto il percorso. Il sito ha inoltre attivato un *tour* virtuale grazie alla tecnologia **virtual tour** di *Google* che attraverso una mappa digitale approfondisce il percorso e le informazioni relative alle Grotte. Il luogo è presente sul portale **Accessibility - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibility.it/properties/grotte-di-camerano/>).

**Contatti:** E-mail: info@turismocamerano.it

Tel.: +39 071 7304018 / +39 071 2076945

**Parole chiave:** Innovazione, sostenibilità, trasversalità.

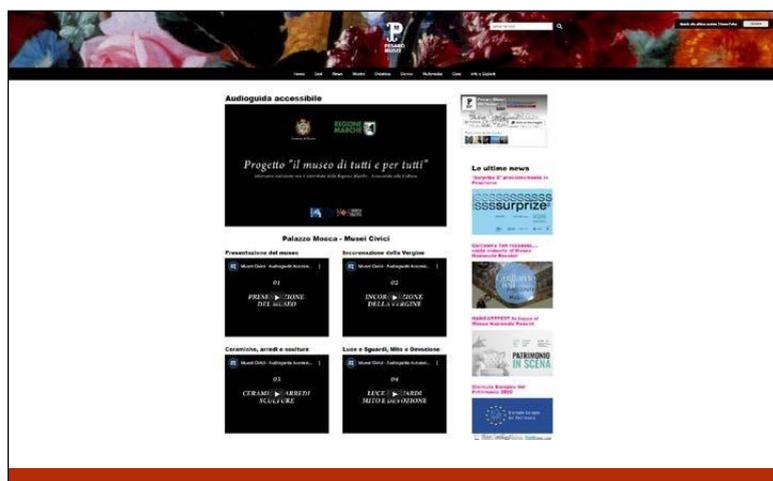


Camerano (AN). Grotte di Camerano. Percorsi multisensoriali dal progetto *Camerano in tutti i sensi*. (Immagine tratta da: <https://www.centropagina.it/ancona/camerano-tutti-sensi/>).



Camerano (AN). Grotte di Camerano. *Backstage* delle videoguide in LIS - (Lingua dei Segni Italiana). (Immagine tratta dalla pagina *Facebook* "Camerano in tutti i sensi").

**Città:** Pesaro (PU)  
**Luogo della Cultura:** Musei Civici di Palazzo Mosca - Pesaro Musei  
**Direttore:** *Responsabile:* Luca Montini - Cooperativa Sistema Museo  
**Tipologia:** Complesso Monumentale  
**Indirizzo:** Viale Mosca, 29 - 61121 Pesaro  
**Sito web:** <https://www.pesaromusei.it/palazzo-mosca-musei-civici/>  
**Proprietà/Ente:** Comune di Pesaro.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale attraverso percorsi multimediali e multisensoriali (audio guide, percorsi tattili e videoguide in LIS).  
**Descrizione:** I Musei Civici di Palazzo Mosca rientrano nel progetto **Il Museo di tutti e per tutti**, promosso dalla Regione Marche in collaborazione con il Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona. Per il Museo sono state realizzate **5 videoguide in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) con sottotitoli in italiano, scaricabili dagli utenti sui propri dispositivi all'interno del Museo tramite NFC - una tecnologia *Wi-Fi* che fornisce connettività senza fili - e disponibili sul sito *web* e sul canale *YouTube* del Museo. La struttura è presente sul portale **Accessibitaly - Progetto MAPS** (Musei Accessibili per le persone sorde), il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibitaly.it/properties/palazzo-mosca-musei-civici/>).  
**Contatti:** *E-mail:* [pesaro@sistemamuseo.it](mailto:pesaro@sistemamuseo.it)  
*Tel.:* +39 0721 387541  
**Parole chiave:** Sostenibilità, innovazione, trasversalità, soluzioni tecnologiche, progettazione partecipata.



Pesaro (PU). Palazzo Mosca. Le audioguide accessibili. (Immagine tratta dal sito web del Museo: <https://www.pesaromusei.it/audioguida-accessibile/>).

**Città:** Pesaro (PU)  
**Luogo della Cultura:** Casa Rossini - Pesaro Musei  
**Direttore:** *Responsabile:* Luca Montini - Cooperativa Sistema Museo  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Via Gioacchino Rossini, 34 - 61121 Pesaro  
**Sito web:** <https://www.pesaromusei.it/casa-rossini/>  
**Proprietà/Ente:** Comune di Pesaro.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale attraverso percorsi multimediali e multisensoriali (audioguide, percorsi tattili e videoguide in LIS).  
**Descrizione:** Il Museo ha realizzato strumenti di fruizione multimediali audio e video, con nuovi contenuti e materiale grafico digitalizzato (spartiti autografi di opere e lettere), consultabili su *touch screen* lungo il percorso. Apposite postazioni consentono l'ascolto di registrazioni sonore dei documenti di archivio e delle lettere, così da comprendere al meglio le vicende biografiche e artistiche di Gioacchino Rossini. Nell'ambito del progetto **Il Museo di tutti e per tutti**, promosso dalla Regione Marche in collaborazione con il Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona, sono state realizzate **due videoguide in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) con sottotitoli in italiano, entrambe disponibili sul sito *web* e sul canale *YouTube* del Museo e ausili alla visita per le persone con disabilità visiva, **testi in braille, tavole a rilievo, audioguide e itinerari di esplorazione tattile** di alcune opere. Il sito è presente sul portale **Accessibitaly - Progetto MAPS** (Musei Accessibili per le persone sorde in <https://www.accessibitaly.it/properties/casa-rossini/>).

**Contatti:** *E-mail:* [pesaro@sistemamuseo.it](mailto:pesaro@sistemamuseo.it)  
*Tel.:* +39 0721 387541

**Parole chiave:** Sostenibilità, innovazione, trasversalità, soluzioni tecnologiche.



Pesaro (PU). Casa Rossini. L'audioguida accessibile. (Schermata tratta dal sito web del Museo <https://www.pesaromusei.it/audioguida-accessibile/>).

## MOLISE

**Città:** San Pietro Avellana (IS)  
**Luogo della Cultura:** Museo dell'Alto Molise  
**Direttore:** Francesco Lombardi  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Via Fontana Grande, s.n.c. - 86088 San Pietro Avellana (IS)  
**Sito web:** <https://museo-civico-archeologico.jimdosite.com/>  
**Proprietà/Ente:** Comune di San Pietro Avellana.

**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità trasversale attraverso percorsi multimediali.

**Descrizione:** Il Museo Civico Arti, Mestieri, Archeologia e Costume, oggi Museo dell'Alto Molise, ha messo in atto strategie per il **superamento delle barriere architettoniche** nelle tre sezioni (Archeologia, Arti e Mestieri e Costume) di cui si compone. Il Museo fa parte della **Rete dei Musei della Riserva dell'Alto Molise** e, in collaborazione con la SABAP-MOL, ha messo in atto il progetto **Abbattimento delle barriere architettoniche e fruizione digitale del Museo dell'Alto Molise**, che prevede la realizzazione di un sistema di **realtà aumentata e tour virtuali** fruibili tramite visori *in loco*, *smartphone* dell'utente o da remoto, attraverso il sito *web*. Sono in corso di realizzazione progetti che porteranno il Museo dell'Alto Molise ad una nuova fase di realizzazione di un sistema di **ricostruzione virtuale, fruizione digitale e tour esperienziali**. I **contenuti multimediali** potranno essere fruiti all'interno della struttura museale, ma anche all'esterno con la possibilità di accesso agli stessi con visori A/R e V/R. Inoltre, il **progetto ARCHEOMAB**, in collaborazione con la SABAP-MOL, prevede l'implementazione di **forme innovative di fruizione territoriale**, che coinvolge i borghi correlati ai siti e i percorsi di visita per le aree all'interno della Riserva della Biosfera UNESCO dell'Alto Molise, quale elemento centrale del **sistema dell'accoglienza** per tutti i visitatori. Il Museo è inserito nel progetto delle Mappe Tematiche del Patrimonio Culturale del Molise (<http://www.molise.beniculturali.it/index.php/musei-locali>) promosso dal M/BACT - Segretariato Regionale per il Molise.

**Contatti:** *E-mail:* museosanpietroavellana@gmail.com  
sanpietroavellana@icluod.com - *Tel.:* +39 0865 940266  
*Referente per l'Accessibilità:* Francesco Lombardi

**Parole chiave:** Sostenibilità, trasversalità, replicabilità, soluzioni tecnologiche.

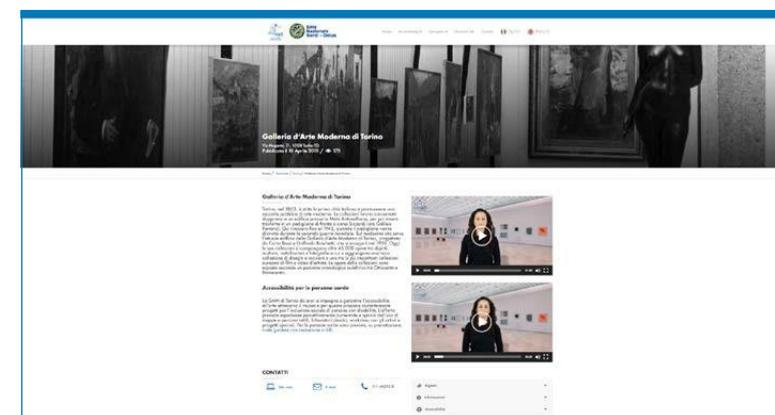
## PIEMONTE

**Città:** Torino (TO)  
**Luogo della Cultura:** Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea (GAM)  
**Direttore:** Riccardo Passoni  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Via Magenta, 31 - 10128 Torino (TO)  
**Sito web:** <https://www.gamtorino.it/it>  
**Proprietà/Ente:** Fondazione Torino Musei.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, cognitiva, senso-percettiva e culturale) attraverso percorsi mirati.

**Descrizione:** Il Museo ha attivato strategie per il superamento delle barriere architettoniche ai fini del miglioramento dell'**accessibilità fisica**. Sul sito *web* è presente una **pagina dedicata all'accessibilità**. Inoltre sono stati attivati **progetti per l'inclusione sociale**, con una vasta offerta che prevede esperienze percettivamente aumentate, spazi dedicati all'uso di mappe, **percorsi tattili**, laboratori plastici, *workshop* con gli artisti, **visite guidate con interprete LIS** (Lingua dei Segni Italiana) e altri progetti speciali. Per le didascalie si utilizzano *font* ad alta leggibilità. Inoltre, il Museo organizza con Enti e soggetti interessati, **progetti speciali** costituiti da percorsi co-progettati su tematiche condivise, che prevedono appuntamenti al Museo. La Galleria è presente sul portale **Accessibility - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibility.it/properties/galleria-darte-moderna-di-torino/>).

**Contatti:** *E-mail:* infogamdidattica@fondazionetorino.it  
*Tel.:* +39 011 4429518

**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, progettazione partecipata.



Torino. Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea. Le audio-videoguide del Progetto MAPS. (<https://www.accessibility.it/properties/galleria-darte-moderna-di-torino/>).

**Città:** Torino (TO)  
**Luogo della Cultura:** Museo Egizio  
**Direttore:** Christian Greco  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Via Accademia delle Scienze, 6 - 10123 Torino (TO)  
**Sito web:** <https://museoegizio.it/>  
**Proprietà/Ente:** Fondazione Museo delle Antichità Egizie.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, economica, culturale, sensoriale e sociale) attraverso percorsi tattili e visite guidate “su misura”.  
**Descrizione:** Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti con soluzioni spesso originali dal punto di vista espositivo, delle azioni e degli strumenti volti a facilitare la partecipazione di tutti i visitatori. Sul sito web la pagina dedicata all'accessibilità è ricca di informazioni. L'Istituto ha messo in atto strategie per il superamento delle barriere architettoniche e mette a disposizione dei propri utenti sedie a ruote “di cortesia”. Compresa nel prezzo del biglietto è l'audioguida multilingue con la possibilità di scegliere due tipi di tour (di 60 o 150 minuti). A tal proposito è in corso di progettazione l'inserimento anche di una videoguida in LIS (Lingua dei Segni Italiana). Sono previsti percorsi tattili accompagnati da egittologi con esperienza specifica. Dal sito web è inoltre possibile scaricare la storia sociale del Museo Egizio, strumento propedeutico alla visita destinato alle persone autistiche (<https://museoegizio.it/info/accessibilita>). Il Museo Egizio si definisce “Family and kids friendly”, in quanto dispone di percorsi accompagnati da un egittologo e di specifici Family Tour; è accogliente per i bambini e presenta un'area a loro dedicata: Spazio ZeroSei Egizio pensata per avvicinare i visitatori più giovani, introducendo in forma di gioco o di racconto i più affascinanti temi dell'antico Egitto. All'interno del Museo sono presenti servizi baby, per le famiglie, oltre a quelli specifici per persone con disabilità. Il Museo prevede giornate o periodi (come quello post Covid-19) di scontistica speciale promuovendo azioni di accessibilità economica. Organizza aperture serali, eventi e visite speciali per facilitare tutti gli utenti e per la promozione culturale (come ad es. il Pharaoh Day). Numerosi progetti di inclusione sociale hanno preso avvio fin dal 2016, coinvolgendo le comunità di migranti e stranieri presenti sul territorio, con molteplici iniziative mirate, che hanno portato anche all'attivazione di nuove collaborazioni con associazioni, altri musei ed istituti cittadini, tra cui il MAO (Museo d'Arte Orientale di Torino), il CPIA1 Torino e l'Associazione Diskolè, Migrantour e Viaggi Solidali. Dal 2020 il Museo Egizio è parte della rete Multaka International, nata a Berlino, per il coinvolgimento di migranti e nuovi cittadini nella narrazione del patrimonio. Parallelamente, il progetto Museo fuori dal Museo consiste in una serie di iniziative indirizzate ai giovani detenuti nel Carcere “Lorusso e Cutugno” di Torino (con il Primo

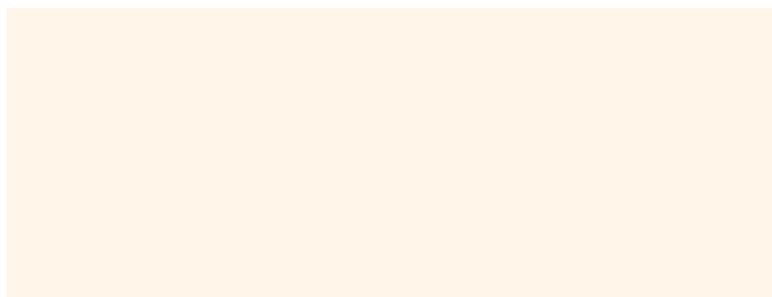
Liceo Artistico e l'Istituto “Plana”), ai piccoli pazienti dell'Ospedale Pediatrico “Regina Margherita” (con Forma Onlus) e agli abitanti delle aree periferiche di Torino con la mostra itinerante PapiroTour nelle biblioteche civiche della città.

**Contatti:** E-mail: [info@museitorino.it](mailto:info@museitorino.it)  
Tel.: +39 011 4406903

**Parole chiave:** Sostenibilità, innovazione, soluzioni tecnologiche, replicabilità, trasversalità, azioni fuori dal museo.

**Città:** Torino (TO)  
**Luogo della Cultura:** Museo Nazionale del Cinema  
**Direttore:** Domenico De Gaetano  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Via Montebello, 20/A - 10124 Torino (TO)  
**Sito web:** <http://www.museocinema.it>  
**Proprietà/Ente:** Fondazione Maria Adriana Prolo.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso percorsi e visite guidate “su misura”.  
**Descrizione:** Il Museo ha attivato progetti mirati ad ampliare la fruizione degli utenti attraverso soluzioni espositive e strumenti volti a facilitare la partecipazione di tutti i visitatori. Presenta una pagina web dedicata all'accessibilità ricca di informazioni. L'istituto è dotato di un Baby Pit Stop realizzato in collaborazione con Unicef e di un percorso tattilo-plantare al piano terra. Inoltre, ad ogni piano e per le mostre temporanee, sono presenti pannelli visivo-tattili ad alta leggibilità e in braille con relativa mappa del percorso espositivo, QRcode e NFC (Near Field Communication) che attivano sullo smartphone dei visitatori audio-video guide in italiano con interprete LIS e sottotitoli. È disponibile, su prenotazione, il servizio di visite guidate al Museo con interprete LIS. Il progetto Cinemamico prevede la sottotitolatura dei film tramite l'applicazione Moviereading. Il Museo è presente sul portale Accessibitaly - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde), il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibitaly.it/properties/museo-nazionale-del-cinema/>). Il Museo collabora con la Fondazione Paideia e la Fondazione CRT al Corso di Formazione per “Operatori Museali e Disabilità”. Infine, la mostra in corso nel 2020 CINEMADDOSSO. I costumi di Annamode da Cinecittà a Hollywood presenta un percorso visivo-tattile e un percorso olfattivo (<http://www.museocinema.it/it/accessibilit%C3%A0-0>).  
**Contatti:** E-mail: [comunicazione@museocinema.it](mailto:comunicazione@museocinema.it)  
Tel.: +39 011 8138 / 516  
**Parole chiave:** Sostenibilità, innovazione, soluzioni tecnologiche, replicabilità, trasversalità, progettazione partecipata.

**Città:** Torino (TO)  
**Luogo della Cultura:** Museo Nazionale del Risorgimento Italiano  
**Direttore:** Ferruccio Martinotti  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Via Accademia delle Scienze, 5 - 10123 Torino (TO)  
**Sito web:** <http://www.museorisorgimentotorino.it/>  
**Proprietà/Ente:** Ente morale - autonomo.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, culturale e sensoriale) attraverso audio-videoguide in 9 lingue e percorsi “su misura”.  
**Descrizione:** Fin dal riallestimento nel 2011 il Museo ha attivato progetti per ampliare la fruizione con **percorsi differenziati, visite guidate e supporti multimediali** ai fini di rispondere alle diverse esigenze del pubblico. L'edificio ha realizzato strategie volte al **superamento delle barriere architettoniche**. Gli utenti possono usufruire di una **audioguida e di un percorso tattile** dedicato ai visitatori non vedenti e ipovedenti, all'interno del quale è prevista l'esplorazione di diversi oggetti presenti nelle sale, oltre a **mappe visivo tattili** del Museo e **binocoli** da richiedere in biglietteria. Le guide del Museo ricevono una **formazione periodica** per accompagnare gruppi di visitatori non vedenti e ipovedenti. Il pubblico ha a disposizione anche la *App* gratuita **MuseoRisorgimento**, scaricabile sul proprio dispositivo individuale, che svela i contenuti del Museo in **9 lingue diverse**, tra cui la LIS (Lingua dei Segni Italiana). L'Istituto è presente sul portale **Accessibility - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibility.it/properties/museo-nazionale-del-risorgimento-italiano/>).  
**Contatti:** *E-mail:* info@museorisorgimentotorino.it  
*Tel.:* +39 011 5621147  
**Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, innovazione, replicabilità.



Torino. Museo del Risorgimento. La APP “Museo Risorgimento” scaricabile da Google Play. (Immagini tratte da: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.museorisorgimento.app&hl=it> e da sito web del museo <http://www.museorisorgimentotorino.it/>).

## PUGLIA

**Città:** Altamura (BA)  
**Luogo della Cultura:** Museo Diocesano Matronei (MudiMa)  
**Tipologia:** Museo  
**Direttore:** Nunzio Falcicchio  
**Indirizzo:** Arco Duomo, 1 - 70022 Altamura (BA)  
**Sito web:** <https://musediocesano.org/>  
**Proprietà/Ente:** Diocesi di Altamura.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso percorsi audio e tattili “su misura”. Progetti di inclusione sociale.  
**Descrizione:** Il MudiMa è allestito nella Curia Arcivescovile di Altamura e nella parte superiore della Cattedrale Federiciana. Sono state attivate strategie per il **superamento delle barriere architettoniche**. Sul sito *web* è presente un *tour* virtuale della cattedrale che permette una prima fruizione del monumento da remoto ([https://musediocesano.org/tour\\_cattedrale\\_altamura/Cattedrale\\_%20Altamura\\_v01.html](https://musediocesano.org/tour_cattedrale_altamura/Cattedrale_%20Altamura_v01.html)). Grazie al progetto **Ci Vedi-Amo al MudiMa**, in collaborazione con la sezione di Altamura e Gravina dell'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti, si organizzano **visite guidate e percorsi “su misura”** attraverso il supporto di **audioguide e didascalie in braille**. Oltre alla possibilità di ascoltare la spiegazione di ogni oggetto esposto tramite l'**App MudiMa**, il visitatore non vedente può usufruire della **guida in codice braille**. Il MudiMa si presenta anche come attrattore culturale, grazie all'iniziativa di valorizzazione territoriale **Viandanti Festival**, organizzata dalla Regione Puglia (Assessorato all'industria culturale e turistica) che nel 2019 ha previsto tre giorni dedicati alla sostenibilità e ai cammini culturali “per tutti” con mostre di arte e fotografia, musica, incontri formativi e ludici.  
**Contatti:** *E-mail:* info@musediocesano.org - *Tel.:* +39 348 151 8763  
**Parole chiave:** Sostenibilità, replicabilità, progettazione partecipata, inclusione sociale.



Altamura (BA). Museo Diocesano Matronei. Esplorazione tattile della replica di un manufatto del Museo. (Immagine tratta da: <https://www.lagazzettadelmezzogiorno.it/news/bari/1154597/altamura-al-museo-senza-barriere-il-progetto-con-l-unione-italiana-ciechi.html>).

## SARDEGNA

- Città:** Cabras (OR)
- Luogo della Cultura:** Museo Civico “Giovanni Marongiu”
- Direttore:** Carla del Vais
- Tipologia:** Museo Archeologico
- Indirizzo:** Via Tharros - 09072 Cabras (OR)
- Sito web:** <https://www.museocabras.it/museo/>
- Proprietà/Ente:** Comune di Cabras e Cooperativa Penisola del Sinis.
- Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, culturale e cognitiva) attraverso laboratori e visite guidate “su misura”.
- Descrizione:** Il Museo ha attivato strategie per favorire l’**accessibilità fisica** e la fruizione ampliata per tutti i visitatori. Si organizzano periodicamente, su prenotazione, **laboratori di argomento archeologico e naturalistico** e **visite guidate “su misura”**, con un’attenzione particolare alle persone con disabilità cognitiva.
- Contatti:** *E-mail:* [amministrazione@penisoladelsinis.it](mailto:amministrazione@penisoladelsinis.it)  
*Tel.:* +39 0783 290636
- Parole chiave:** Sostenibilità, replicabilità.



Cabras (OR). Museo Civico “Giovanni Marongiu”. Percorso “per tutti”. (Immagine tratta da pagina *facebook* <https://www.facebook.com/MuseoCivicoCabras>).

## SICILIA

- Città:** Palermo (PA)
- Luogo della Cultura:** Galleria d’Arte Moderna (GAM)
- Direttore:** Antonella Purpura
- Tipologia:** Museo d’Arte
- Indirizzo:** Via Sant’Anna, 21 - 90133 Palermo
- Sito web:** <https://www.gampalermo.it/>
- Proprietà/Ente:** Comune di Palermo.
- Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso visite guidate specializzate, videoguide in LIS e percorsi tattili.
- Descrizione:** Il Museo presenta una **pagina web dedicata all’accessibilità**. Sono state poste in atto strategie volte alla **accessibilità fisica**, e vengono messe a disposizione dei visitatori con disabilità motoria sedie a ruote “di cortesia”, elettriche e manuali. Presso la biglietteria viene fornita la **videoguida Segni d’Arte in LIS** (Lingua dei Segni Italiana), con sottotitoli in italiano. L’*App* è stata realizzata dalla società di Servizi “*Orpheo*”, con il supporto tecnico dell’Associazione “*Kiasso*”, ed è disponibile *on-line su Play e Apple Store*, allo scopo di consentire a tutti la fruizione, anche virtuale, del Museo. Si tratta di un percorso - realizzato in collaborazione con l’Associazione Civita Sicilia - che racconta, attraverso 13 capolavori, l’Istituto e la sua collezione, pienamente integrata sia con la storia locale, sia con quella nazionale e internazionale compresa tra Ottocento e Novecento. Inoltre, sono disponibili, su prenotazione, **visite guidate in LIS**. Alle persone con disabilità visiva è consentito esplorare tattilmente, in autonomia, una selezione di sculture. Sempre su prenotazione, si possono effettuare **percorsi mirati di esplorazione tattile** con l’accompagnamento di un operatore specializzato. La struttura è presente sul portale **Accessibility - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le persone sorde)**, il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva (<https://www.accessibility.it/properties/galleria-darte-moderna-di-palermo/>).
- Contatti:** *E-mail:* [didattica@gampalermo.it](mailto:didattica@gampalermo.it) - *Tel.:* +39 091 8431605
- Parole chiave:** Trasversalità, sostenibilità, soluzioni tecnologiche, progettazione partecipata.

## TOSCANA

**Città:** Castelfiorentino (FI)  
**Luogo della Cultura:** Museo “Benozzo Gozzoli” (BEGO)  
**Direttore:** Serena Nocentini  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Via Agostino Testaferrata, 31 - 50051 Castelfiorentino (FI)  
**Sito web:** <http://www.museobenozzogozzoli.it/it>  
**Proprietà/Ente:** Comune di Castelfiorentino.  
**Servizio:** Accessibilità trasversale (fisica, cognitiva, psico-sensoriale) attraverso percorsi multisensoriali e visite guidate mirate.  
**Descrizione** Il BeGo è estremamente attento alla fruizione ampliata delle proprie collezioni come pure del proprio **sito web**. Sono state messe in atto strategie per conseguire l'**accessibilità fisica** grazie ad un ascensore - dotato di segnali acustici e braille - e ad azioni volte al superamento delle barriere architettoniche nelle sale del Museo. L'Istituto si propone come un **centro di sperimentazione e documentazione sull'accessibilità museale**. Nell'ambito del progetto **Museo for All**, per permettere un'esperienza completa per il visitatore, è stata realizzata una **audio-videoguida in LIS** (Lingua dei Segni Italiana), completa di sottotitoli, voce narrante, rumori e suoni, che la rendono godibile da parte di tutti. L'audio-videoguida è disponibile su *tablet* e anche *on-line* sul sito *web*. È presente un **percorso sensoriale-tattile**, permanente ed inclusivo, tale da rendere l'intera collezione fruibile alle persone cieche e ipovedenti, ma utilizzabile da tutti per arricchire l'esperienza della visita. Il Museo ha attivato anche **progetti per persone con Alzheimer, per le disabilità cognitive e per le persone** (bambini, ragazzi e adulti) **con disturbi dello spettro autistico**. In particolare è stata realizzata una guida di lettura facilitata che prevede la presentazione del Museo nel linguaggio “*easy to read*” e nei simboli della CAA (Comunicazione Aumentativa e Alternativa) nell'ambito del progetto **Museo per tutti - Accessibilità museale per persone con disabilità intellettiva**, nato dall'esperienza maturata con il progetto **Scienzabile**, che ha ottenuto il sostegno della Fondazione De Agostini (<https://labilita.org/progetti-museo-tutti/>). Infine, nel 2019, il Museo ha rilasciato un'applicazione - la **BeGo App** - scaricabile su ogni *device*, che unisce il patrimonio museale al proprio territorio di riferimento, mettendo in rete tutte le emergenze storico-artistiche della cittadina di Castelfiorentino e del suo paesaggio. Progettata e realizzata da un'*équipe* interdisciplinare, l'*App* è stata testata dall'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti di Firenze, per garantirne la piena usabilità da parte delle persone non vedenti. Grazie al lavoro consolidato con gruppi di persone sorde e udenti nell'applicazione sono state inserite audio-videoguide che raccontano le emergenze storico-artistiche più importanti della cittadina di Castelfiorentino e il tracciato castellano della Via Francigena. Anche questi video contengono voce narrante,

suggerimenti ambientali, suoni e musiche per le persone non vedenti e sono fruibili dalle persone sorde segnanti e oraliste grazie all'uso della LIS e dei sottotitoli.

**Contatti:** *E-mail:* [info@museobenozzogozzoli.it](mailto:info@museobenozzogozzoli.it)  
*Tel.:* +39 0571 64448;  
*Responsabili:* Stefania Bertini e Alice Vignoli.  
**Parole chiave:** Sostenibilità, innovazione, progettazione partecipata, soluzioni tecnologiche, trasversalità.

**Città:** Firenze (FI)  
**Luogo della Cultura:** Museo Galileo - Istituto e Museo di Storia della Scienza  
**Direttore:** Paolo Galluzzi  
**Tipologia:** Museo Scientifico  
**Indirizzo:** Piazza dei Giudici, 1 - 50122 Firenze  
**Sito web:** <https://www.museogalileo.it/it/>  
**Proprietà/Ente:** Ente morale.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale (percorso tattile, audio-videoguide in LIS).

**Descrizione:** Il Museo è da sempre impegnato in progetti inclusivi e mirati ad ampliare la fruizione da parte di tutte le tipologie di utenti. All'interno del sito *web* una **pagina è dedicata all'accessibilità**, anche con indicazioni pratiche per i visitatori con disabilità motoria. All'**accessibilità sensoriale** è riservata un'apposita pagina, sia per visitatori non vedenti o ipovedenti, sia per visitatori con disabilità uditiva. Al pubblico non vedente viene offerto un **percorso tattile**, che permette di toccare alcuni strumenti originali e copie per comprenderne il funzionamento e il significato nell'evoluzione storica delle scienze (servizio su prenotazione, in italiano e inglese). Su richiesta sono inoltre disponibili una **guida in braille** e una **guida per persone ipovedenti**. Agli utenti con disabilità uditiva è dedicata una **audio-videoguida in LIS** (Lingua dei Segni Italiana) con sottotitoli, voce narrante e immagini rappresentative, sulle collezioni esposte, disponibile *on-line* sul canale *YouTube* del Museo (<https://www.museogalileo.it/it/museo/impara/il-museo-per-tutti/98-didattica-inclusiva/819-visitatori-con-disabilita-uditiva.html>) e sul portale **Accessibility - Progetto MAPS - Musei Accessibili per le persone sorde**. <https://www.accessibility.it/properties/museo-galileo/>. Esiste inoltre un'**App** che permette al fruitore di accedere ai contenuti delle collezioni, attivabile sia all'interno che all'esterno delle sale museali. Infine, il Museo organizza **attività fuori dalla propria sede**, sia per le scuole, sia per gli istituti penitenziari.

**Contatti:** *E-mail:* [info@museogalileo.it](mailto:info@museogalileo.it) - *Tel.:* +39 055 265 311  
*Responsabile Accessibilità:*  
Andrea Gori - [a.gori@museogalileo.it](mailto:a.gori@museogalileo.it) - *Tel.:* +39 055 2653160

**Parole chiave:** Sostenibilità, innovazione, soluzioni tecnologiche, azioni fuori dal museo.

## TRENTINO ALTO ADIGE

<b>Città:</b>	Rovereto (TN)
<b>Luogo della Cultura:</b>	Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto (MaRT)
<b>Direttore:</b>	Gianfranco Maraniello
<b>Tipologia:</b>	Museo
<b>Indirizzo:</b>	C.so Angelo Bettini, 43 - 38068 Rovereto (TN)
<b>Sito web:</b>	<a href="http://www.mart.trento.it/">http://www.mart.trento.it/</a>
<b>Proprietà/Ente:</b>	Ente Autonomo della Provincia Autonoma di Trento.
<b>Servizio:</b>	Accessibilità fisica e accessibilità sensoriale attraverso visite "su misura", videoguide in LIS e percorsi tattili.
<b>Descrizione:</b>	Il Museo ha attivato, da molti anni, progetti mirati per rispondere alle necessità delle persone con bisogni specifici attraverso visite guidate facilitate e attività di laboratorio. L'Istituto ha messo in atto strategie per il superamento delle barriere architettoniche per agevolare l' <b>accessibilità fisica</b> . Il sito web ha una <b>pagina dedicata all'accessibilità</b> ricca di informazioni, in cui è presente anche un <b>video in LIS</b> (Lingua dei Segni Italiana), realizzato in collaborazione con l'ENS (sede di Trento Ente Nazionale Sordi). Si organizzano, su prenotazione, <b>visite guidate in LIS</b> ed è stata inoltre realizzata una <b>videoguida in LIS</b> (su <i>tablet</i> , disponibile presso la biglietteria). Il Museo è presente sul portale <b>Accessibility - Progetto MAPS</b> (Musei Accessibili per le persone sorde), il sito che mappa i musei fruibili per i visitatori con disabilità uditiva ( <a href="https://www.accessibility.it/properties/mart-di-rovereto/">https://www.accessibility.it/properties/mart-di-rovereto/</a> ). La struttura dispone anche di <b>percorsi tattili</b> , (finanziati grazie ai fondi <i>ArtBonus</i> ), accompagnati da spiegazione vocale per persone cieche e ipovedenti e una versione <b>in braille dell'opuscolo informativo sul Museo</b> . L'Istituto è stato il primo ad ottenere, nel 2015, il marchio "Autismo Accolgo" dall'Associazione Nazionale Genitori Soggetti Autistici del Trentino (A.N.G.S.A.T. Onlus) per le <b>attività "su misura"</b> dedicate ad adulti e ragazzi con autismo. Infine, si sta ultimando una guida cartacea alla Collezione Permanente con la <b>CAA</b> (Comunicazione Aumentativa e Alternativa). Il progetto, in collaborazione con le Cooperative <i>Il Ponte</i> ed <i>ITER</i> di Rovereto, ha coinvolto direttamente persone con un disagio cognitivo, nell'ottica dell'inclusione e della partecipazione attiva.
<b>Contatti:</b>	<i>E-mail:</i> info@mart.trento.it - mart@pec.mart.tn.it <i>Tel.:</i> +39 0464 438887 / 800 397760
<b>Parole chiave:</b>	Replicabilità, sostenibilità, progettazione partecipata, trasversalità, innovazione.

## UMBRIA

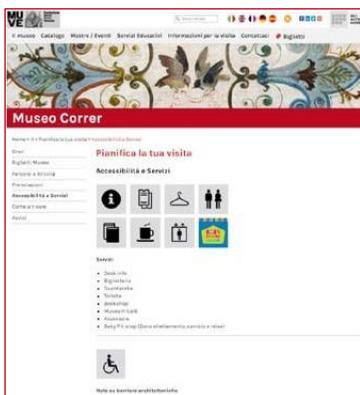
<b>Città:</b>	Perugia
<b>Luogo della Cultura:</b>	Casa Museo di Palazzo Sorbello (PG)
<b>Direttore:</b>	Ruggero Ranieri
<b>Tipologia:</b>	Casa Museo
<b>Indirizzo:</b>	Piazza Piccinino, 9 - 06122 Perugia
<b>Sito web:</b>	<a href="http://www.casamuseosorbello.org/">http://www.casamuseosorbello.org/</a>
<b>Proprietà/Ente:</b>	Fondazione Ranieri di Sorbello.
<b>Servizio:</b>	Accessibilità fisica e accessibilità culturale.
<b>Descrizione:</b>	Il Museo fa parte della rete delle Case-Museo presenti in Italia. Sono state messe in atto strategie per il superamento delle barriere architettoniche al fine di agevolare l' <b>accessibilità fisica</b> . Il Museo mette, inoltre, a disposizione di tutti i fruitori <b>visite guidate "su misura"</b> , erogate a richiesta nel Palazzo e al Pozzo etrusco sottostante.
<b>Contatti:</b>	<i>E-mail:</i> arte@fondazioneraniei.org <i>Tel.:</i> +39 075 5732775
<b>Parole chiave:</b>	Sostenibilità, progettazione partecipata.

## VALLE D'AOSTA

<b>Città:</b>	Fénis (AO)
<b>Luogo della Cultura:</b>	Museo dell'Artigianato Valdostano di Tradizione (MAV)
<b>Direttore:</b>	Nurye Donatoni
<b>Tipologia:</b>	Museo
<b>Indirizzo:</b>	Chez Sapin Hamlet, 86 - 11020 Fénis (AO)
<b>Sito web:</b>	<a href="https://www.lartisana.vda.it/">https://www.lartisana.vda.it/</a>
<b>Proprietà/Ente:</b>	Comune di Aosta.
<b>Servizio:</b>	Accessibilità sensoriale attraverso visite guidate e videoguide in LIS.
<b>Descrizione:</b>	Grazie al Progetto <b>Museo di Tutti, Museo per tutti</b> , in collaborazione con l'Istituto dei Sordi di Torino e l'ENS (Ente Nazionale Sordi) Valle d'Aosta sono stati realizzati alcuni strumenti pensati per il pubblico sordo, fra cui: semplificazione e redazione in <b>carattere ad alta leggibilità</b> dei testi del Museo; installazione di <b>punti illuminanti</b> utili all'interpretariato per rendere più agevole il lavoro delle guide e degli interpreti di LIS (Lingua dei Segni Italiana); installazione di <b>QRcode</b> che, attraverso il linguaggio visivo, mostrano tecniche e saperi dell'artigianato. Inoltre sono stati realizzati due <b>video in LIS</b> (Lingua dei Segni Italiana) di cui uno di presentazione del Museo e l'altro di spiegazione di una selezione di termini riguardanti oggetti e tecniche dell'artigianato valdostano.
<b>Contatti:</b>	<i>E-mail:</i> museo@lartisana.vda.it <i>Tel.:</i> +39 0165 764276
<b>Parole chiave:</b>	Sostenibilità, progettazione partecipata.

## VENETO

- Città:** Venezia (VE)  
**Luogo della Cultura:** Museo Correr  
**Direttore:** Gabriella Belli  
**Tipologia:** Museo  
**Indirizzo:** Piazza San Marco, 52 - 30124 Venezia (VE)  
**Sito web:** <https://correr.visitmuve.it/>  
**Proprietà/Ente:** Fondazione Musei Civici di Venezia.  
**Servizio:** Accessibilità fisica e accessibilità trasversale con percorsi e visite “su misura”.  
**Descrizione:** Il Museo ha messo in atto strategie per il superamento delle barriere architettoniche al fine di agevolare l’**accessibilità fisica** e rientra negli **Itinerari “senza barriere”** segnalati dal Comune di Venezia (<https://www.comune.venezia.it/it/content/veneziana-accessibile-itinerari-senza-barriere>). L’Istituto ha una **pagina Accessibilità e Servizi** sul proprio sito *web*, con informazioni specifiche in tema di fruizione ampliata. Grazie alla collaborazione tra la “Fondazione Musei Civici di Venezia” e il *Google Cultural Institute*, il Museo è presente su *Google Arts & Culture* con 51 immagini ad alta risoluzione delle opere d’arte facenti parte della collezione (<https://artsandculture.google.com/partner/museo-correr>). Vengono, inoltre, organizzati percorsi e laboratori progettati secondo criteri di massima inclusione, ma rimodulabili in base ad eventuali specifiche esigenze, come ad esempio, in caso di presenza di visitatori sordi, l’integrazione nello *staff* delle guide museali di comunicatori in LIS (Lingua dei Segni Italiana) o, in caso di persone con disabilità visiva, modificando *ad hoc* i materiali e proponendo **itinerari plurisensoriali**.  
**Contatti:** *E-mail:* direzione@fmcvenezia.it - education@fmcvenezia.it  
*Tel.:* +39 041 2700370  
**Parole chiave:** Sostenibilità, progettazione partecipata.



Venezia. Museo Correr. Schermata della pagina “Accessibilità e Servizi”. (Immagine tratta dal sito *web* del Museo <https://correr.visitmuve.it/it/pianifica-la-tua-visita/accessibilita/>).

## Indagine conoscitiva in tema di buone pratiche per la fruizione ampliata nei luoghi della cultura italiani

Gabriella CETORELLI\*, Federica LAMONACA\*\*

\*Funzionario Archeologo MIBACT, Responsabile U.O. Progetti Speciali D.G. Musei

\*\*Archeologo, Ricercatore Corso Scuola del Patrimonio - Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali



L'indagine conoscitiva dei dati relativi alle buone pratiche messe in atto dai siti culturali in tema di accessibilità e fruizione ampliata del patrimonio, costituisce la base per l'analisi dei servizi e degli interventi realizzati dai luoghi della cultura italiani e, nella fattispecie, musei, monumenti e complessi monumentali, aree e parchi archeologici<sup>1</sup>, che hanno risposto all'invito espresso tramite le Circolari 2 e 5 del 2019 dalla D.G. Musei.

La raccolta e il vaglio dei dati di seguito riportati sono stati eseguiti nell'ambito di un progetto di ricerca coordinato dalla D.G. Musei, Servizio II - U.O. Progetti Speciali, con la Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali, all'interno del primo ciclo del Corso Scuola del Patrimonio (2019-2020), che ha consentito, attraverso il prezioso apporto tecnico-scientifico fornito, l'estensione del lavoro presentato in questo volume<sup>2</sup>.

Obiettivo dell'indagine è stato principalmente quello di analizzare le attività effettuate dai musei statali sul territorio nazionale in tema di cultura dell'accoglienza e fruizione ampliata del patrimonio, nell'ottica di un processo di relazioni e di crescita collettivo.

L'indagine si è svolta da gennaio a settembre 2019 tramite l'erogazione della circolare n. 2 della D.G. Musei pubblicata il 14 gennaio 2019, reiterata con circolare n. 5 del 12 febbraio 2019.

Oggetto dell'indagine sono stati i **352 musei e luoghi della cultura statali** comprendenti i 320 istituti afferenti agli ex Poli museali regionali - esclusi i musei e i siti della cultura che nel corso dell'anno 2019 risultavano non aperti al pubblico o gestiti da soggetti diversi dallo Stato - e i 32 istituti dotati di autonomia speciale.

<sup>1</sup> Cfr. D.P.C.M. n. 171 del 29 agosto 2014. *Regolamento di organizzazione del Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo, degli uffici della diretta collaborazione del Ministro e dell'Organismo indipendente di valutazione della performance, a norma dell'articolo 16, comma 4, del decreto-legge 24 aprile 2014, n. 66, convertito, con modificazioni, dalla legge 23 giugno 2014, n. 89.* In particolare, si veda il Capo III, art. 20.

<sup>2</sup> La D.G. Musei intende esprimere un sentito ringraziamento alla Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali per la collaborazione, la disponibilità e la competenza generosamente profuse nella realizzazione di questa indagine.

I musei e i luoghi della cultura che hanno aderito alle suddette circolari sono stati circa il 33% del totale.

Per il conseguimento delle finalità sopracitate, si è proceduto a richiedere ai siti coinvolti di compilare e trasmettere alla Direzione Generale un documento, con una sezione aperta di descrizione dei progetti messi in atto per l'accessibilità al luogo di riferimento, ed un questionario a risposte multiple chiuse, inerenti progetti, interventi e servizi predisposti attraverso soluzioni, *anche se alternative, originali, innovative, efficaci ed efficienti*<sup>3</sup>.

In particolare si sono analizzate le azioni illustrate nelle Parti 2 e 3 del presente volume, in ordine ad interventi di:

- Superamento delle barriere architettoniche
- Superamento delle barriere senso-percettive, culturali e cognitive
- Inclusione sociale
- Azioni esterne al museo<sup>4</sup>
- Comunicazione istituzionale (sito *web* e pagina dedicata all'accessibilità)
- Formazione del personale, anche attraverso il Corso di formazione-informazione *A.D. Arte* realizzato e curato dalla D.G. Musei.

Sono stati presi in esame una pluralità di luoghi differenti per tipologia, proprietà e rilevanza, ripartiti per ambiti regionali, per riuscire a dare un quadro quanto più completo possibile relativamente alle azioni poste in essere su tutto il territorio nazionale.

Considerato il carattere esplorativo della rilevazione, si è ritenuta la completezza dei questionari non vincolante, in modo da consentire, laddove necessario, una restituzione anche parziale delle informazioni trasmesse da parte dei singoli Istituti. Al riguardo si è scelto di considerare i valori mancanti nella restituzione dei questionari come indicatori di assenza dei relativi interventi/servizi.

Nondimeno, i valori riportati in questa sede possono essere considerati come rilevatori, a *campione*, delle "tendenze" che si vanno delineando nell'ambito delle diverse tipologie di attività e servizi predisposti per la fruizione ampliata nei siti della cultura, rappresentando i medesimi circa 1/3 dei luoghi del patrimonio statale aperti al pubblico.

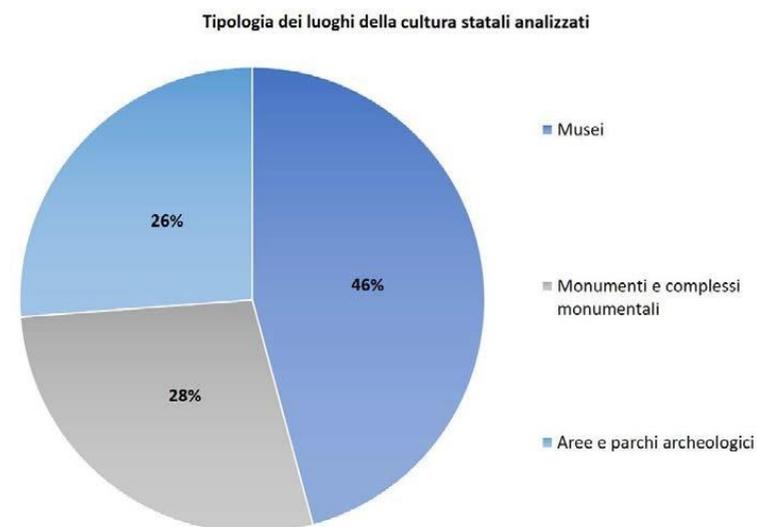
Dei **107 luoghi della cultura statali** analizzati, la maggior parte, il **46%** (corrispondente a 49 siti culturali), è costituita da musei<sup>5</sup>, il **28%** (corrispondente a 30 siti culturali) da monumenti o complessi monumentali e il **26%** (corrispondente a 28 siti culturali) da aree e parchi archeologici (Grafico 1).

3 Come da Circolare D.G. MUSEI n. 5/2019.

4 Tali azioni sono rappresentate da collaborazioni che i luoghi della cultura hanno messo in campo sul territorio con associazioni, aziende ospedaliere, istituti penitenziari, strutture di accoglienza ed altri soggetti che operano nel sociale.

5 In particolare il 36% dei musei analizzati risulta costituito da edifici storici rifunzionalizzati e riadattati per l'accoglienza di collezioni, mentre solo il 10% da musei di nuova costruzione.

Grafico 1



Volendo rappresentare tutte le azioni intraprese dai suddetti luoghi della cultura statali in merito all'ampliamento della fruizione per tutti i visitatori, ed in particolare per quelli con specifiche esigenze, si rileva (Grafico 2) come il **31%** è rappresentato da azioni volte al superamento delle barriere architettoniche; il **18%** da azioni legate al superamento delle barriere senso-percettive; il **18%** da azioni connesse al superamento delle barriere culturali; il **14%** da azioni per il superamento delle barriere cognitive; l'**8%** da azioni legate all'inclusione sociale; il **5%** dalla presenza, nel sito *web* istituzionale dei luoghi della cultura analizzati, di una pagina riservata alle informazioni inerenti l'accessibilità; il **3%** da azioni messe in atto per la formazione specifica del personale dell'Amministrazione e il **3%** da azioni in cui il Museo ha portato i suoi contenuti al di fuori delle proprie mura.

Grafico 2

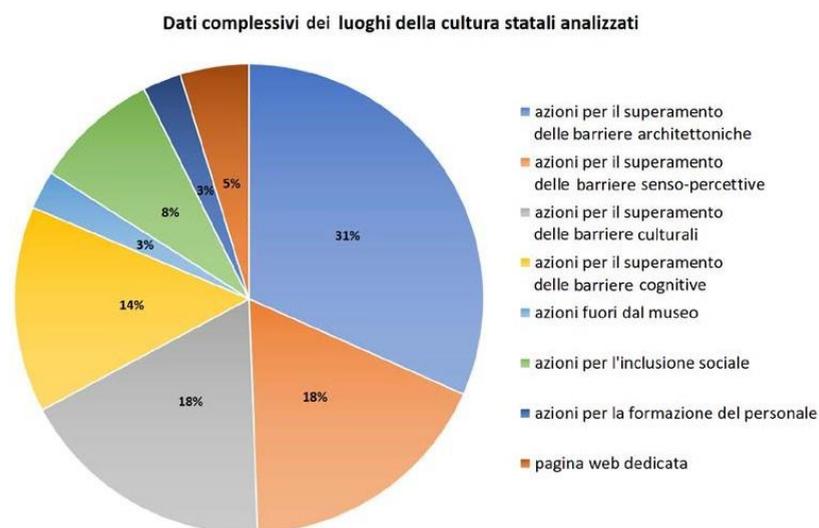
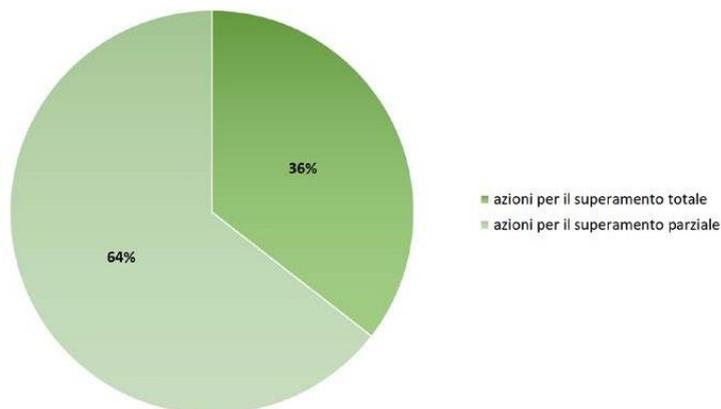


Grafico 3

Superamento totale o parziale delle barriere architettoniche nei luoghi della cultura statali (per azioni)



Partendo dall'analisi del **superamento delle barriere architettoniche**, è necessario distinguere tra i luoghi della cultura che hanno realizzato azioni di **superamento totale oppure parziale di tali barriere**. Da questa analisi emerge che sul totale dei 107 luoghi della cultura statali analizzati (Grafico 3) il **36%** ha messo in atto azioni e servizi per la piena fruizione fisica di ambienti e spazi espositivi, mentre il **64%** presenta requisiti parziali.

Analizzando più nel dettaglio le **tipologie dei luoghi** (Grafico 4), si riscontra come, sul numero complessivo dei **musei** presi in esame (49), si può parlare di azioni volte al superamento totale per il **61%** delle strutture museali, mentre per il **39%** di essi il superamento è parziale.

Per quanto concerne i **monumenti e complessi monumentali** (30) il **23%** presenta strategie volte al superamento totale delle barriere architettoniche, mentre il **77%** un superamento parziale. Infine, sul numero complessivo delle **aree e parchi archeologici** (28) il **4%** ha attuato azioni tese alla completa accessibilità fisica dei siti, mentre la maggior parte di essi, il **96%**, le ha realizzate in modo parziale.

Grafico 4

Superamento totale o parziale delle barriere architettoniche nei luoghi della cultura statali (per tipologia di luogo della cultura)

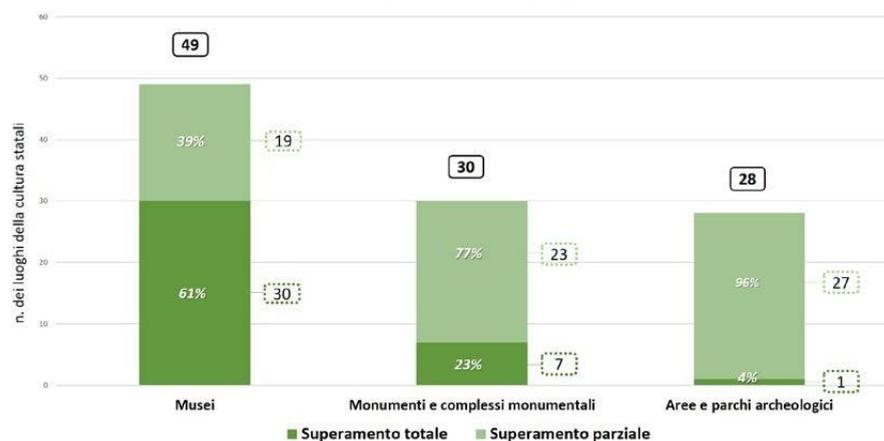
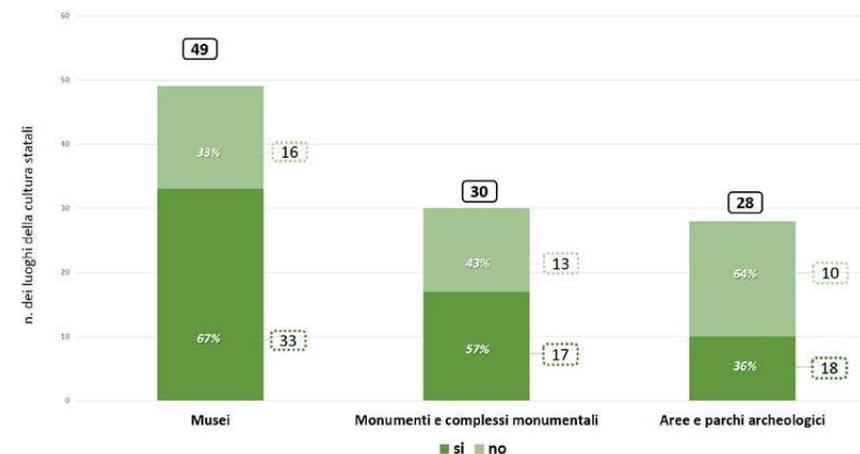


Grafico 5

Luoghi della cultura che hanno messo in campo (si o no) azioni per il superamento delle barriere senso-percettive

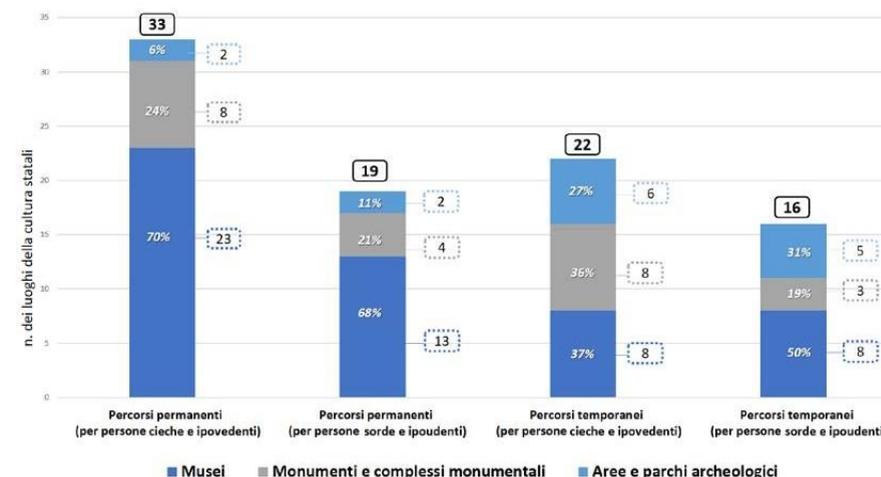


Relativamente al **superamento delle barriere senso-percettive** (Grafico 5), rispetto ai luoghi della cultura analizzati (49 musei, 30 monumenti e complessi monumentali e 28 aree e parchi archeologici), il **67%** dei musei, il **57%** dei monumenti e complessi monumentali e il **36%** delle aree e parchi archeologici hanno messo in campo azioni per consentire l'accessibilità e la fruizione diffusa a persone con disabilità visiva o uditiva.

Le azioni intraprese possono essere ulteriormente distinte tra **servizi e percorsi permanenti e/o temporanei**, a loro volta suddivisi tra **percorsi rivolti a persone cieche o ipovedenti e a persone sorde o ipoudenti** (Grafico 6).

Grafico 6

Azioni per il superamento delle barriere senso-percettive: percorsi temporanei e permanenti



I **percorsi permanenti** per persone con disabilità visiva (costituiti, ad esempio, da itinerari dedicati, pannelli tattili con riproduzioni di oggetti e testo in braille, visite guidate tattili effettuate da personale del Museo o in collaborazione stabile con personale esterno specializzato etc.) si attestano all'interno di 33 strutture, di cui il **70%** è costituito da musei, il **24%** da monumenti e complessi monumentali e il **6%** da aree e parchi archeologici. Relativamente alle attività rivolte a persone con disabilità uditiva (come ad esempio percorsi dedicati, videoguide o visite guidate in Lingua dei Segni con interprete o con guida sorda effettuate da personale del Museo o in collaborazione stabile con personale esterno specializzato etc.), queste si attestano all'interno di 19 strutture, di cui il **68%** musei, il **21%** monumenti e complessi monumentali e l'**11%** aree e parchi archeologici.

I **percorsi temporanei** possono invece consistere in visite guidate episodiche, per lo più a richiesta dei fruitori, o connessi ad esposizioni ed eventi transitori. Per le persone cieche o ipovedenti, 22 luoghi hanno attivato progetti e visite tattili, di cui il **37%** è rappresentato dai musei, il **36%** da monumenti e complessi monumentali e il **27%** da aree e parchi archeologici, mentre per quanto riguarda l'organizzazione di servizi rivolti a persone sorde o ipoudenti, 16 strutture si sono attivate, di cui il **50%** è rappresentato da musei, il **19%** da monumenti e complessi monumentali e il **31%** da aree e parchi archeologici, organizzando visite guidate o laboratori in Lingua dei Segni o altre attività.

Emerge come, ad oggi, nei luoghi della cultura statali analizzati risulti una maggiore attenzione alla predisposizione di percorsi rivolti a persone con disabilità visiva rispetto a quella uditiva.

In merito al superamento delle **barriere culturali** (Grafico 7), rispetto ai luoghi della cultura analizzati (49 musei, 30 monumenti e complessi monumentali e 28 aree e parchi archeologici), il **55%** dei musei, il **57%** dei monumenti e complessi monumentali e il **61%** delle aree e parchi archeologici hanno messo in atto azioni mirate a facilitare ad utenti di qualsiasi età, grado di istruzione e condizione sociale, la fruizione dei contenuti attraverso l'adozione di differenti linguaggi: *gaming*, laboratori, visite guidate, pannelli in diverse lingue, etc.

Grafico 7 Luoghi della cultura che hanno messo in campo (si o no) azioni per il superamento delle barriere culturali

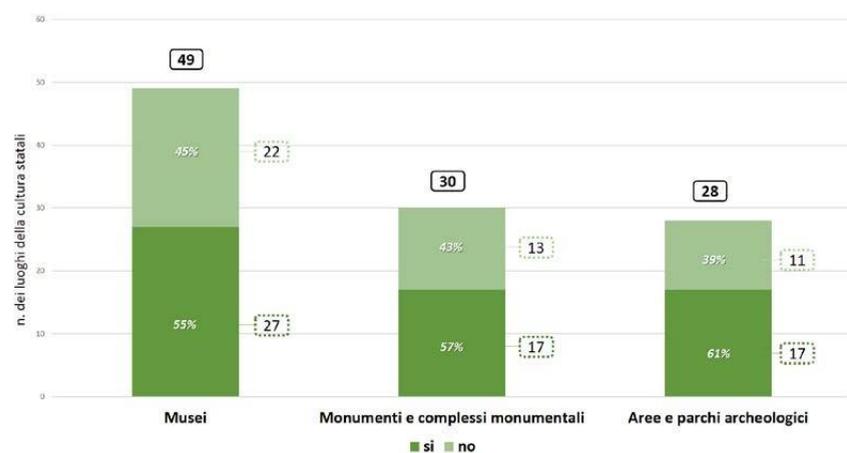
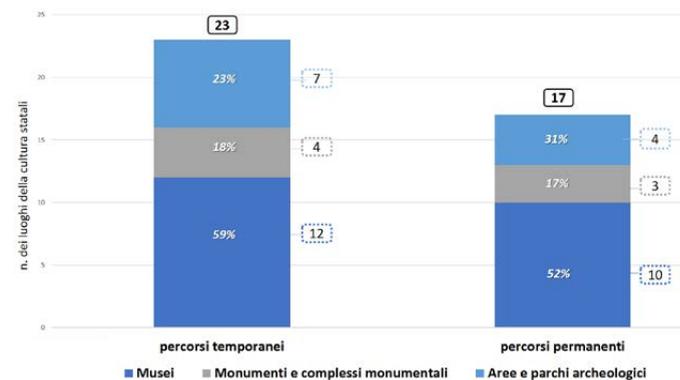


Grafico 8 Azioni per il superamento delle barriere cognitive: percorsi temporanei e permanenti



Anche per l'analisi di azioni e progetti sul superamento delle **barriere cognitive** (Grafico 8) si è potuto distinguere tra **percorsi temporanei**, costituiti nella maggior parte dei casi da visite guidate (condotte da personale del Museo o in collaborazione con associazioni specializzate) e **percorsi permanenti** realizzati essenzialmente da supporti, come pannelli didascalie in linguaggio

facilitato (*easy to read*) o attraverso l'utilizzo di *font* ad alta leggibilità, che agevolano la lettura di tutti gli utenti, oltre a guide cartacee, nella maggior parte dei casi scaricabili dal sito *internet* del Museo, redatte in CAA (Comunicazione Aumentativa e Alternativa), etc.

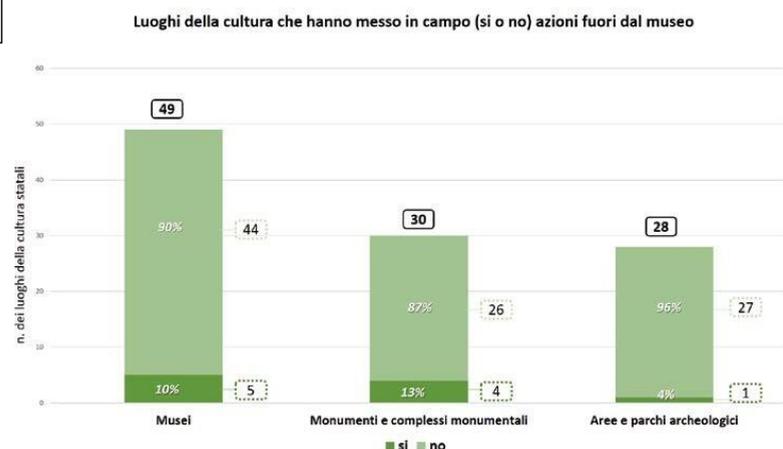
Nella fattispecie nel grafico 8 si legge come, ad oggi, 23 dei luoghi della cultura analizzati hanno attivato **percorsi temporanei**, in particolare il **59%** dei musei, il **23%** delle aree e parchi archeologici e il **18%** di monumenti e complessi monumentali; mentre 17 luoghi della cultura hanno realizzato **percorsi permanenti**, tra cui il **52%** dei musei, il **31%** delle aree e parchi archeologici e il **17%** dei monumenti e complessi monumentali.

In ordine all'**inclusione sociale** (Grafico 9) rispetto ai luoghi della cultura analizzati (49 musei, 30 monumenti e complessi monumentali e 28 aree e parchi archeologici), il **27%** dei musei, il **33%** dei monumenti e complessi monumentali e il **21%** delle aree e parchi archeologici, si è attivato promuovendo azioni rivolte al coinvolgimento dell'utente e all'utilizzo del **Museo come luogo di incontro, di dialogo interculturale e di promozione sociale**.

Grafico 9 Attivazione di progetti (si o no) di promozione e inclusione sociale

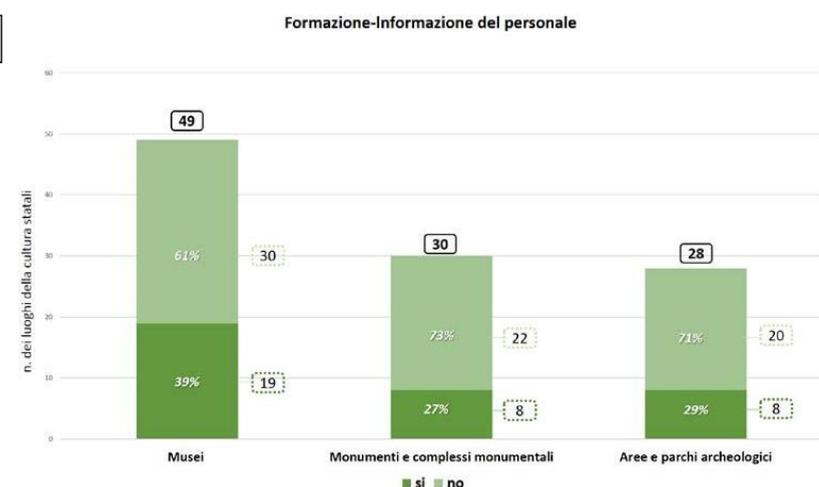


Grafico 10



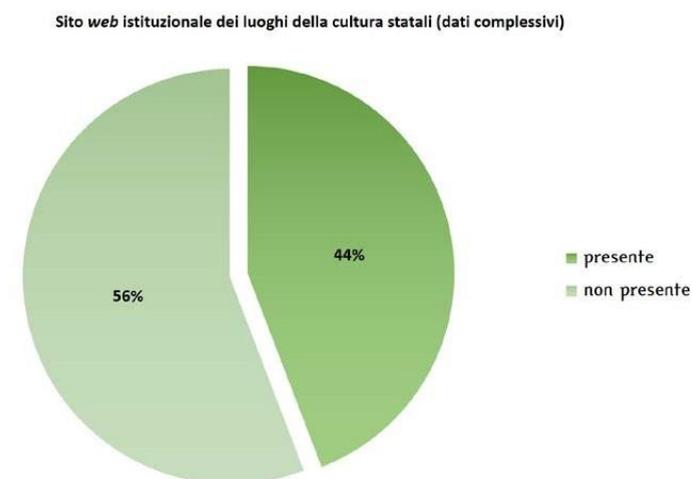
Riguardo alle istituzioni che hanno promosso **azioni al di fuori dalle mura del Museo** (Grafico 10) rispetto ai luoghi della cultura analizzati (49 musei, 30 monumenti e complessi monumentali e 28 aree e parchi archeologici), il **10%** dei musei, il **13%** dei monumenti e complessi monumentali e il **4%** delle aree e parchi archeologici si è attivato collaborando con il territorio e promuovendo interazioni con associazioni, aziende ospedaliere, istituti penitenziari, strutture di accoglienza e soggetti altri che operano nel sociale.

Grafico 11



Considerando i dati sulla attività di **formazione-informazione, aggiornamento e sensibilizzazione** del personale in merito ai temi della fruizione ampliata al patrimonio (Grafico 11) rispetto ai luoghi della cultura analizzati (49 musei, 30 monumenti e complessi monumentali e 28 aree e parchi archeologici), emerge che in totale 35 luoghi dei 107 presi in esame hanno promosso e realizzato attività per il personale interno mirati ad una adeguata conoscenza, accoglienza e interazione con l'utente. Questi corrispondono al **39%** dei musei, al **27%** dei monumenti e complessi monumentali e al **29%** delle aree e parchi archeologici.

Grafico 12



In tema di **risorse digitali** (Grafico 12), è stato analizzato in primo luogo il **sito web istituzionale**. Ad oggi, il **44%** dei luoghi della cultura considerati (38 su 107) risulta dotato di un proprio sito *web*, mentre il **56%** non presenta analogo servizio.

Analizzando nel dettaglio (Grafico 13) e suddividendo l'analisi per tipologia di luogo, si nota che il sito *web* è presente per il **61%** dei musei, il **18%** dei monumenti e complessi monumentali e il **21%** delle aree e parchi archeologici presi in esame.

Nell'ambito di questi siti *internet*, inoltre, si è verificato se fosse presente una **pagina o sezione** dedicata all'**accessibilità e/o fruizione ampliata** della struttura, dei servizi e dei contenuti. Spesso, infatti, queste informazioni si trovano all'interno di altre sezioni dove sono fornite notizie e indicazioni più generali.

Grafico 13

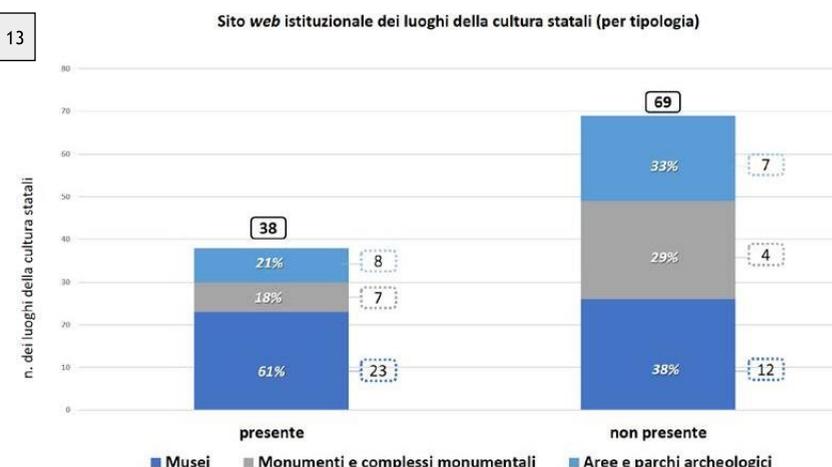
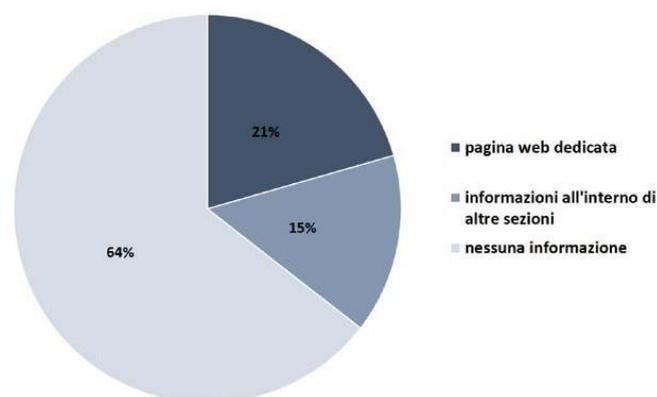


Grafico 14

Pagina web dedicata all'accessibilità e alla fruizione ampliata dei luoghi del patrimonio statale (dati complessivi)



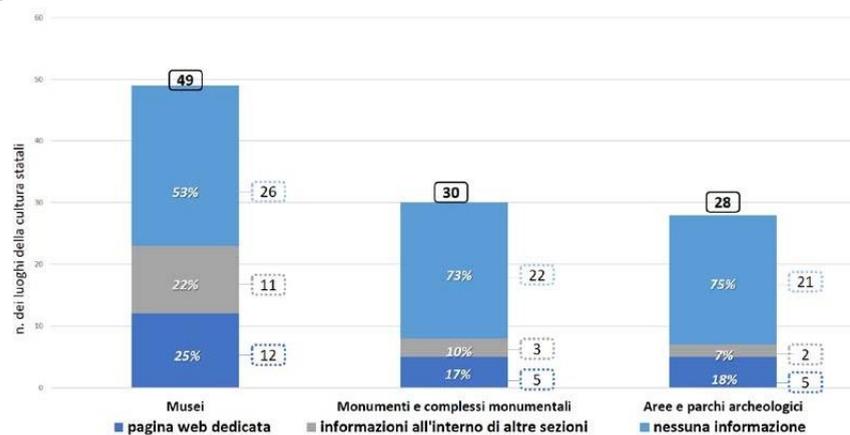
Dall'analisi effettuata, risulta che (Grafico 14), ad oggi, il 64% delle strutture non fornisce informazioni mirate all'utenza, il 21% ha una pagina web interamente dedicata all'accessibilità, mentre il 15% riporta tali comunicazioni all'interno di una o più sezioni contenute in differenti pagine, talora di difficile individuazione, che rendono la fruizione del sito complicata e la ricerca dispersiva.

Nel dettaglio (Grafico 15), rispetto ai luoghi della cultura analizzati (49 musei, 30 monumenti e complessi monumentali e 28 aree e parchi archeologici), emerge che

in totale 22 siti presentano una pagina interamente dedicata a fornire informazioni specifiche sull'accessibilità e sui servizi predisposti per varie tipologie di visitatori, 16 presentano informazioni utili per la conoscenza dell'accessibilità e dei servizi all'utenza in altre sezioni del sito web e 69 non forniscono nessuna informazione, talora perché il luogo della cultura non è dotato di un proprio sito web. Se analizziamo il peso in percentuale dei luoghi che presentano una pagina dedicata all'accessibilità, si evince come il 25% dei musei, il 17% dei monumenti e complessi monumentali e il 18% delle aree e parchi archeologici considerati siano forniti di una pagina web espressamente predisposta.

Grafico 15

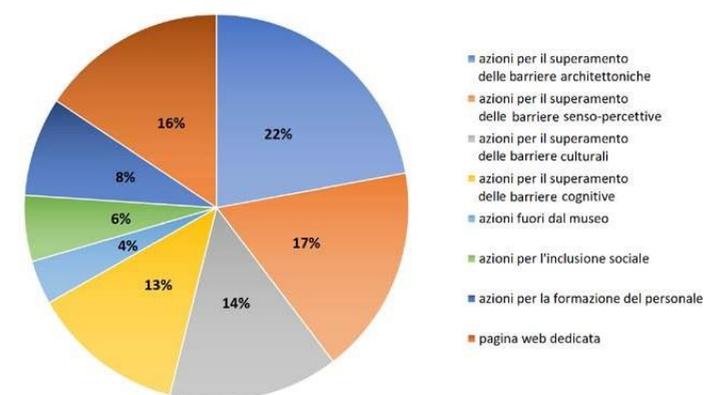
Informazioni sul sito web istituzionale dedicate all'accessibilità e alla fruizione ampliata del luogo della cultura statale



Ai dati sopra riportati, per completezza di indagine, si è inteso altresì unire l'analisi di 48 musei e luoghi della cultura di proprietà non statale, che hanno risposto all'invito della D.G. Musei, le cui schede sono riportate nella Terza Parte del presente volume (cfr. *supra* pagg. 295 -324). Essi sono stati in primo luogo vagliati dal G.d.L. istituito con D.D. rep. n. 582 del 27 giugno 2017 (cfr. *supra* pag. 30), come pure individuati attraverso l'analisi dei relativi siti web specifici sull'argomento<sup>6</sup>, o anche attraverso indicazioni fornite da associazioni di categoria, da utenti e/o altri soggetti a vario titolo coinvolti nel settore<sup>7</sup>. In particolare per i 48 luoghi della cultura non statali analizzati emerge (Grafico 16) che il 22% ha messo in atto azioni volte al superamento delle barriere architettoniche; il 17% (corrispondente a 38 luoghi) al superamento delle barriere senso-percettive; il 14% (corrispondente a 31 luoghi) al superamento delle barriere culturali; il 13% (corrispondente a 28 luoghi) al superamento delle barriere cognitive; l'8% (corrispondente a 18 luoghi) azioni inerenti a strategie e corsi per la formazione specifica del personale interno; il 6% (corrispondente a 12 luoghi) azioni legate all'inclusione sociale; il 16% (corrispondente a 34 luoghi) presenta una pagina specifica dedicata all'accessibilità sul proprio sito web istituzionale; e il 4% (corrispondente a 8 luoghi) ha promosso azioni in cui il Museo ha portato i suoi contenuti al di fuori delle proprie mura.

Grafico 16

Dati complessivi dei luoghi della cultura non statali analizzati



<sup>6</sup> Tra i numerosi siti web analizzati si riportano, per brevità, di seguito: il sito DisabiliNEWS alla pagina dedicata (<https://disabilinews.com/?s=musei>); il sito web Disabili.com alla pagina dedicata (<https://www.disabili.com/viaggi/musei>); <https://www.disabili.com/viaggi/articoli-viaggi-a-tempo-libero/i-musei-accessibili-tra-tecnologia-lispercorsi-tattili-e-buon-senso>); il sito web di INAIL Superabile.it (<https://www.superabile.it/cs/superabile/musei-e-percorsi-multisensoriali-per-disabili-visivi.html>); la pagina dedicata ai musei accessibili alle persone con disabilità visiva della UICI - Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti (<https://www.uiciechi.it/documentazione/paginetematiche/autonomia/musei.asp>); il sito Accessibitaly - Progetto MAPS (Musei Accessibili per le Persone Sorde), realizzato da ENS (Ente Nazionale Sordi) e dedicato alla selezione dei musei che hanno attivato progetti di qualità rivolti all'accessibilità delle persone sorde (<http://www.progettomaps.it/> e <https://www.accessibitaly.it/>); il sito dell'AID - Associazione Italiana Dislessia (<https://www.aiditalia.org/it/search?q=musei>); La sezione sul sito della Regione Toscana dedicata al Progetto Musei Toscani per l'Alzheimer (<https://www.regione.toscana.it/-/musei-toscani-per-l-alzheimer>). Una selezione di articoli con indicazioni specifiche sul tema, in particolare: articolo sul Fatto Quotidiano on-line (<https://www.ilfattoquotidiano.it/2015/10/14/musei-ecco-i-migliori-dedicati-ai-disabili-da-milano-a-matera-la-cultura-e-accessibile-a-tutti/2102426/>); la Rivista on-line I luoghi della cura (<https://www.luoghicura.it/operatori/strumenti-e-approcci/2019/09/alzheimer-al-museo/>).

<sup>7</sup> Si ringraziano le Associazioni, gli Enti, le Istituzioni e i Soggetti, pubblici e privati, che hanno contribuito a questa ricerca.

## Considerazioni finali

Al fine di cercare, da una parte di evidenziare quale sia l'andamento generale e le azioni maggiormente eseguite nei diversi luoghi della cultura, dall'altra di rilevare l'incidenza e le possibilità di applicazione e realizzazione degli interventi, abbiamo inteso, nei grafici successivi, mettere insieme tutte le azioni, divise anche per tipologia di luoghi della cultura, nell'intento di darne una lettura complessiva.

Nel grafico relativo ai **luoghi della cultura statali** (Grafico 17) è possibile rilevare come di tutte le attività messe in campo, l'incidenza delle azioni per il superamento totale e parziale delle barriere architettoniche (69+38) prevale sugli altri. A seguire, la strutturazione di iniziative e strumenti mirati al superamento delle barriere senso-percettive dedicate alla disabilità visiva (55, corrispondenti al 51% sul totale dei luoghi), delle barriere culturali (46, corrispondenti al 43% sul totale dei luoghi), e delle barriere cognitive (40, corrispondenti al 37% sul totale dei luoghi), risultano più incisive dei dati inerenti al superamento delle barriere senso-percettive dedicate alla disabilità uditiva (35, corrispondenti al 33% sul totale dei luoghi), e alla formazione-informazione specifica del personale interno (35, corrispondenti al 33% sul totale dei luoghi).

Diminuiscono sensibilmente i numeri per le azioni rivolte all'inclusione sociale e per quelle condotte al di fuori delle mura del Museo. Come già evidenziato, infine, 22 luoghi della cultura, sui 107 analizzati, presentano ad oggi sul proprio sito istituzionale una pagina interamente dedicata all'accessibilità, atta a fornire informazioni all'utente, utili per pianificare al meglio la visita.

Analizzando per confronto nella loro totalità anche le azioni realizzate dai **luoghi della cultura non statali** (Grafico 18), rispetto ai siti statali è possibile evidenziare come i risultati siano sostanzialmente coincidenti. Infatti, di tutte le attività considerate, la somma delle azioni e strumenti mirati al superamento totale e parziale delle barriere architettoniche (28 + 20) prevale sulle altre.

Come per i luoghi statali, le azioni intraprese per il superamento delle barriere senso-percettive di tipo visivo (32, corrispondenti al 67% sul totale dei luoghi), culturali (33, corrispondenti al 69% sul totale dei luoghi) e delle barriere cognitive (29, corrispondenti al 60% sul totale dei luoghi) anche in questo caso risultano le più incisive.

Analogamente al grafico degli istituti statali, si può notare una concomitanza nell'andamento dei dati tra le azioni messe in atto per il superamento delle barriere senso-percettive di tipo uditivo (21, corrispondenti al 44% sul totale dei luoghi) e quelle per la formazione-informazione specifica del personale interno (18, corrispondenti al 37% sul totale dei luoghi).

Parimenti, diminuiscono sensibilmente le percentuali per le azioni rivolte all'inclusione sociale (13, corrispondenti al 27% sul totale dei luoghi) e alle azioni di promozione culturale portate al di fuori del museo (8, corrispondenti al 17% sul totale dei luoghi).

Infine, si rileva che il 73% dei siti non statali (corrispondenti a 35 sui 48 presi in esame) presenta sul proprio sito istituzionale una pagina interamente dedicata all'accessibilità, mentre per i siti statali (corrispondenti a 22 su 107 presi in esame) la percentuale risulta del 21%.

Grafico 17

Dati complessivi dei luoghi della cultura statali

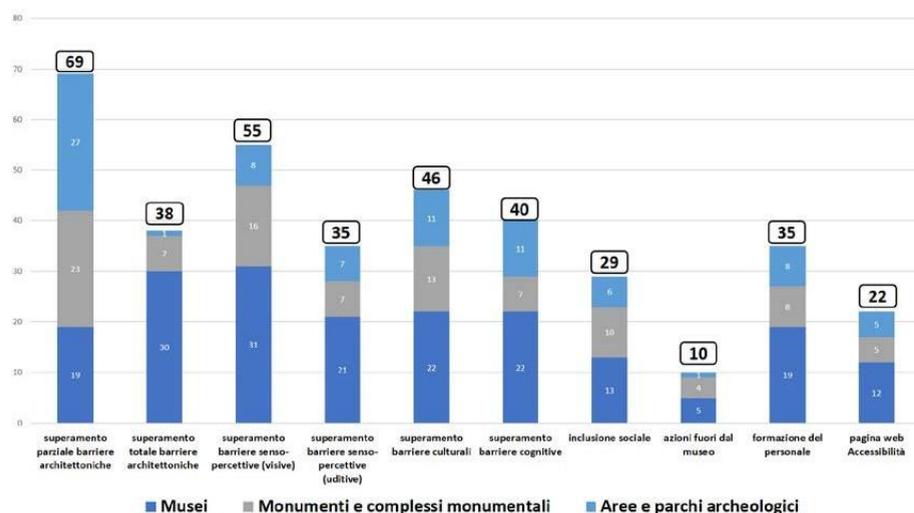
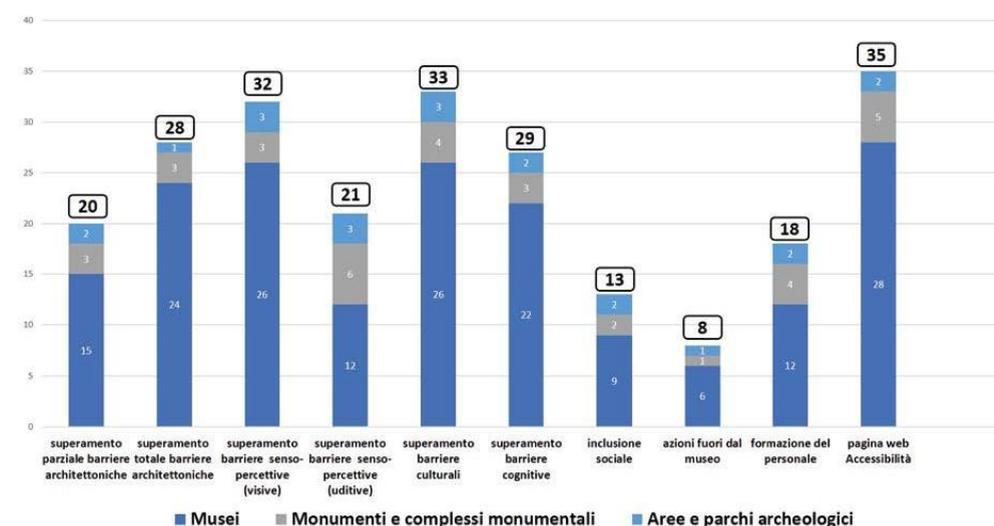


Grafico 18

Dati complessivi dei luoghi della cultura non statali



I dati analizzati possono considerarsi, nelle dovute percentuali, pressoché aderenti a quelli pubblicati nel Rapporto ISTAT del 23 dicembre 2019<sup>8</sup> e a quelli presentati nel Primo Rapporto Annuale su “La gestione dei servizi per il pubblico presso gli Istituti e i Luoghi della cultura statali”, edito dalla D.G. Musei nel luglio 2020<sup>9</sup>, in cui il superamento delle barriere architettoniche precede ampiamente altre strategie espressamente poste in essere in tema di accessibilità per una utenza ampliata.

La diffusione di buone prassi in tale ambito si rileva, inoltre, come un processo in fase di lenta, ma progressiva evoluzione, che ha tratto le proprie origini, a livello istituzionale, dal D.M. 28 Marzo 2008 per poi dilatarsi, attraverso atti di indirizzo, raccomandazioni e linee guida, fino al D.M. 113/2018 e alla Circolare n. 26/2018 della D.G. Musei, estendendo gradatamente il raggio di azione del Ministero ad ulteriori espressioni di fruizione e di inclusione sociale<sup>10</sup> nei luoghi del patrimonio italiano, grazie anche ad una “progettazione partecipata, intersettoriale e con le comunità sui territori”<sup>11</sup>.

Emerge poi, sempre più netta, l'importanza rivestita dalla figura professionale del **Responsabile per l'Accessibilità** ai fini della **mediazione culturale**, della progettazione, della realizzazione e cura delle attività inerenti alla cultura dell'accoglienza.

La necessità di **incrementare la comunicazione** con l'inserimento nei canali *web* istituzionali di una **sezione dedicata all'accessibilità** e alla **fruizione ampliata** dei siti culturali presi in esame, appare altresì una valida tendenza, gradualmente in fase di attuazione.

L'indagine eseguita indica, infine, la manifesta esigenza di **implementare la formazione - informazione del personale**, a cui si sta ulteriormente dedicando la D.G. Musei, nella finalità di aggiornare e ampliare il Corso **A.D. ARTE**, *on-line* nel sito *intranet* del Ministero, rivolto a tutti i dipendenti dell'Amministrazione.

Pur nella loro accezione di indicatori generali, i dati oggetto della rilevazione avanzata in questa sede rappresentano, ad oggi, un *focus* sulle attività e sulle esperienze connesse all'accessibilità e alla fruizione diffusa ai luoghi del patrimonio culturale, che si auspica possa essere maggiormente declinato in ulteriori e più compiute indagini, da estendersi, progressivamente, all'intero Sistema Museale Nazionale.

8 [https://www.istat.it/it/files/2019/12/LItalia-dei-musei\\_2018.pdf](https://www.istat.it/it/files/2019/12/LItalia-dei-musei_2018.pdf)

9 Cfr. <http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/pubblicato-il-primorapporto-annuale-sui-servizi-al-pubblico>

10 In particolar modo ci si riferisce alle attività di *welfare culturale che garantiscono ai cittadini forme di cura e accompagnamento necessarie al superamento di criticità legate alla salute, all'invecchiamento, alle disabilità, all'integrazione sociale e a tutte le problematiche a cui si associa il riconoscimento di un dovere di tutela sociale.* (cfr. P. L. Sacco, *Appunti per una definizione di "Welfare culturale"*, in Il Giornale delle Fondazioni, Milano, 16 marzo 2017, <https://secondowelfare.it/terzo-settore/appunti-per-una-definizione-di-welfare-culturale.html>).

11 Cfr. A. Coppo, C. Tortone (a cura di), *Partecipazione e empowerment. La progettazione partecipata intersettoriale e con la comunità*, in DORS Regione Piemonte, n. 1, Febbraio 2011, <https://www.dors.it/public/ar54/Prog%20partecipata.pdf>.

## COLLANA "QUADERNI DELLA VALORIZZAZIONE"

Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo  
Direzione Generale Musei

1. Ludovico Solima, *Il Museo in ascolto. Nuove strategie di comunicazione per i musei italiani*, Rubbettino, 2012.
2. *Primo colloquio sulla valorizzazione. Esperienza, partecipazione, gestione*. Atti del convegno, Roma, 12 ottobre 2011, a cura di Erminia Sciacchitano, Roma, 2012.

## QUADERNI DELLA VALORIZZAZIONE

Nuova Serie

1. *Linee guida per la comunicazione all'interno dei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli. Versione 2.0*, a cura di Erminia Sciacchitano, Cristina Da Milano, Roma, 2015.
2. *La conoscenza del pubblico dei musei. Studi, ricerche, sistemi di monitoraggio e valutazione a livello nazionale e internazionale*, a cura di Alessandro Bollo, Roma, 2016.
3. *Un marchio di eccellenza per il territorio italiano. Arte, cultura e paesaggio*, a cura di Luca Moreschini, Giovanni B. Ramello, Walter Santagata, Soveria Mannelli (CZ), 2016.
4. *Il patrimonio culturale per tutti: fruibilità, riconoscibilità, accessibilità. Proposte, interventi, itinerari per l'accoglienza ai beni storico-artistici e alle strutture turistiche*, a cura di Gabriella Cetorelli e Manuel Roberto Guido, Roma, 2017.
5. *La capacità di carico turistica: uno strumento per la gestione del patrimonio culturale*, a cura di Elisabetta Cimnaghi, Giulio Mondini, Marco Valle, Roma, 2017.
6. *Linee guida operative per la predisposizione del Piano Strategico di Sviluppo Culturale. Patrimonio culturale e progetti di sviluppo locale - MuSST#2*, Roma, 2018.
7. *Accessibilità e Patrimonio Culturale. Linee guida al Piano strategico-operativo, buone pratiche e indagine conoscitiva per la fruizione ampliata nei luoghi della cultura italiani*, a cura di Gabriella Cetorelli e Manuel Roberto Guido, Roma, 2020.

Direzione Generale Musei  
Servizio II  
Sistema Museale Nazionale  
Via di San Michele, 22 - 00153 Roma  
Tel. 06 67232276  
Fax 06 67232644  
E-mail: [dg-mu@beniculturali.it](mailto:dg-mu@beniculturali.it)  
<http://www.musei.beniculturali.it>

Finito di stampare  
nel mese di agosto 2020  
dalla Tipografia Fast Edit  
di Acquaviva Picena (AP)